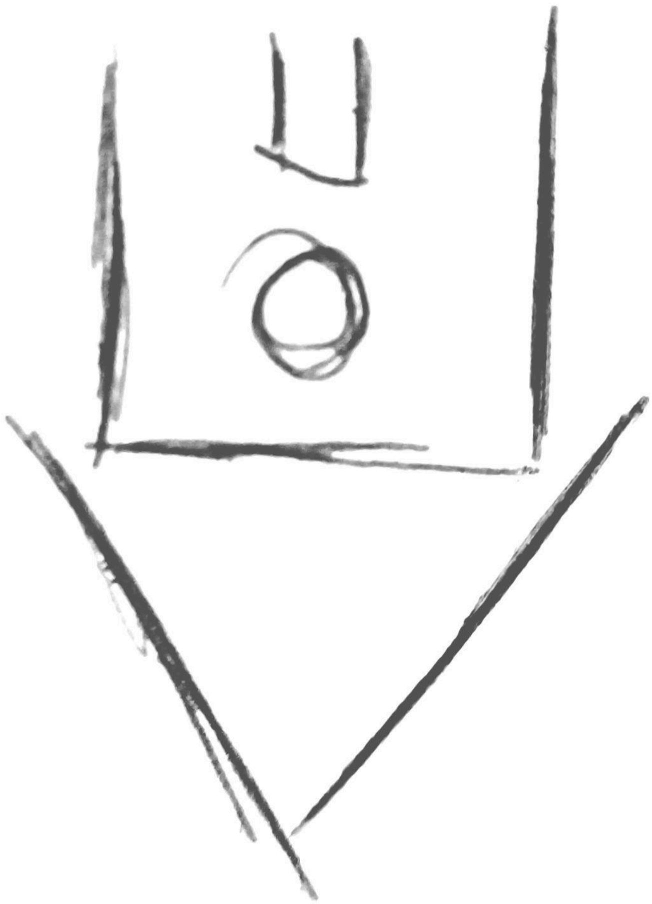
A MALDIÇÃO DE GALI

Introdução



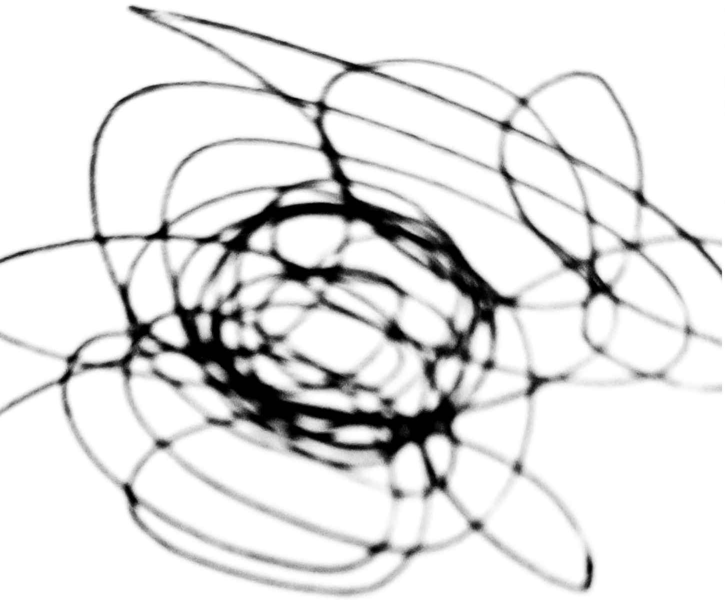
Um mal ancestral...

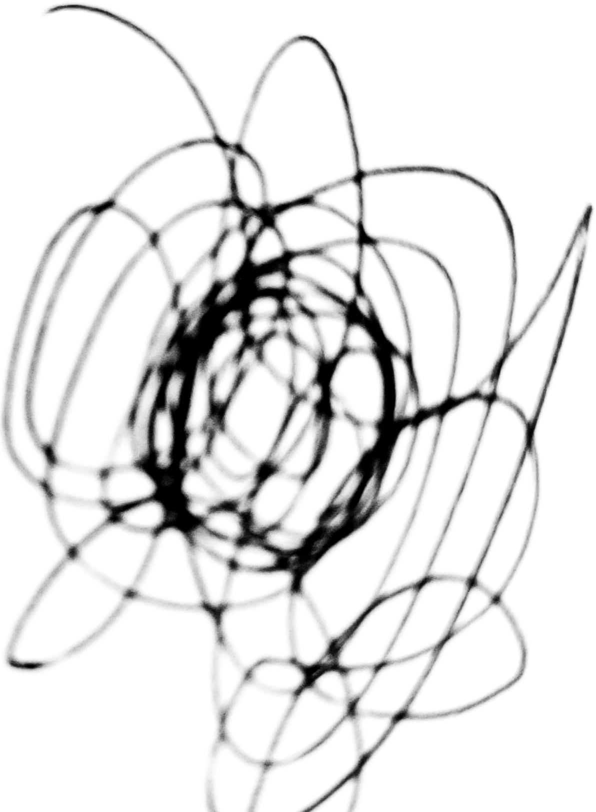
Sua pacata cidade no interior do Mato Grosso esconde alguns segredos... Um terror ancião nasceu nas pequenas vielas de Gali, um segredo terrível que atrai o além, e ninguém vai te salvar do terror, mas você vai salvar eles!

...Na hora do lanche

Você está sem tempo! E não tem segunda chance, você está lutando pela sua vida, enquanto criaturas da noite assombram a cidade, e não há escapatória, eles estão aí para te pegar! Agora é a hora! Você vai fazer a cena!

Crianças podem mudar o destino dessa história, e mostrar para todos os adultos irresponsáveis que elas podiam muito mais do que esperavam!





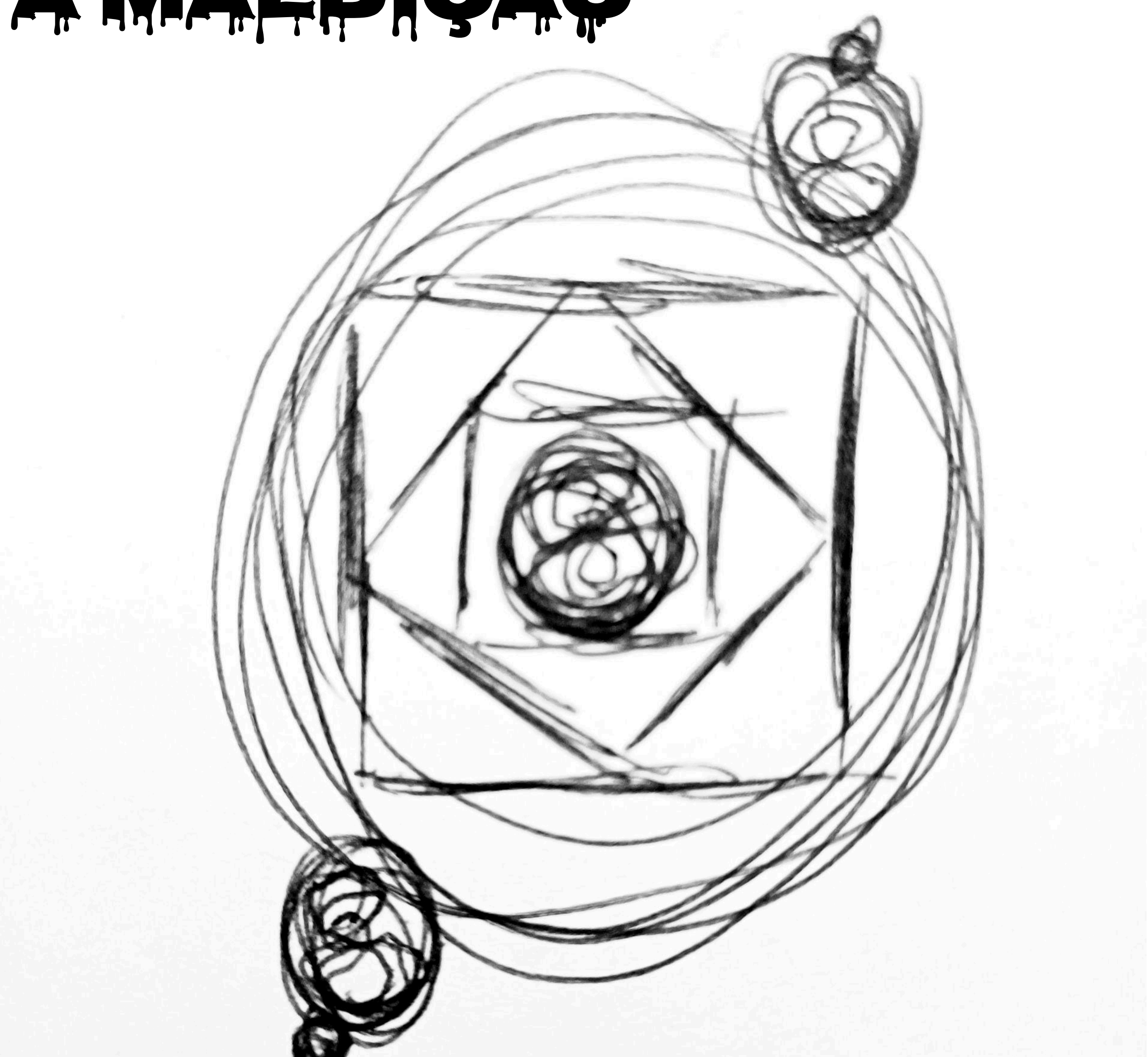
Revolucionando o passado

Gali é um RPG de mesa, e sua maldição são as regras! Esse é um sistema interpretativo que favorece a criatividade dos jogadores acima de regras engessadas, focado em ser simples para a introdução a novos jogadores corajosos!

Para enfrentar a maldição você precisará de amigos, papel, caneta e alguns dados simples, em especial seu dado de quatro lados (D4) e de seis lados (D6).

Dessa vez os números não ficam muito loucos! Mas ainda assim:

SEJA BABACA E SINTA A MALDIÇÃO



A maldição

A maldição de Gali é, em si, a Maldição de Gali. A repetitividade não deixa de ver sua própria ironia. Gali é a manifestação na realidade de um dos seis que são um, essa é a encarnação do Infinito. O impossível é apenas uma opinião dentro de Gali, e o medo que paira sobre sua verdade é a lei da realidade, essa é uma luta contra o Minotauro. Os olhos mais jovens são os que mais veem a complexidade da realidade, ou ainda, da verdade. Encontre sua resposta na Casa.

Uma casa na colina

Gali guarda muitos segredos, a Casa se manifesta em uma metáfora, a casa amaldiçoada, ou a casa mais velha. A Casa é onde todas as histórias se encontram, assim como os escritores se encontraram no passado e se tornaram um. A Casa [redacted].

O infinito na hora de ninar

Essa é uma história da juventude contra os moldes do passado e a libertação do passado que nos destruiu, sejam crianças no seu tempo livre ou adultos com esperança para lutar, essa é uma guerra infinita contra sua própria mortalidade, e a perdição é esperada. A maldição é cruel.

Espere a Morte.

Criando personagens

A sua ficha será composta pelo seguinte, que você aprenderá a completar:

Vigor:
Esperança:
Escapatória:

Aptidões
Coragem:
Habilitação:
Jeitinho:
Ligeireza:
Porrada:
Sabideza:
Tamanho:

Bolsos:

Habilidades:

Esse é um sistema simples para jogatinas casuais, e histórias novas, os números não chegam muito longe. Ao criar sua ficha você recebe:

4 pontos de vigor
4 pontos de esperança
6 pontos de aptidão

Aptidões

Suas aptidões são os valores somados às suas rolagens no dado D4, elas demonstram quão bom você é nas coisas, você pode ser bom em coisas não escritas, mas essas são as aptidões resumidas do que você provavelmente usará em uma aventura na maldição.

Vigor: Sua vida e saúde física

Esperança: Sua sanidade e saúde mental

Escapatória: Quão difícil é te acertar

Bolsos: Seus itens

Aptidões

Coragem: Sua coragem e seu ímpeto e +1 de esperança

Habilitação: Sua habilidade manual e de direção

Jeitinho: Sua desenvoltura e carisma

Ligeireza: Sua destreza e velocidade

Porrada: Sua habilidade de cacetar os outros

Sabideza: Sua inteligência e conhecimento

Tamanho: Seu tamanho e força física e +1 de vigor

APTIDÕES PODEM ATINGIR O MÁXIMO DE 6 PONTOS NO TOTAL! VIGOR E ESPERANÇA TÊM O MÁXIMO DE 10!

Habilidades

Além dos pontos já alocados, você recebe 2 habilidades à sua escolha no seu primeiro nível!

Cabra marcado pra morrer: Você pode gastar sua ação para sofrer o ataque que um aliado sofreria

Companheirismo: Você aumenta sua escapatória em 1 para cada pessoa no mesmo quarto que você

Eu vi na TV: Você pode uma vez por sessão receber +2 em uma aptidão por 1d4 quartos

Mestre de fuga: Você pode se mover 1 quarto para longe no momento que a entidade entra no mesmo quarto que você, rolando um teste de ligeireza dificuldade 5, para cada teste rolado a dificuldade aumenta em 1

Subindo de nível

Você pode receber pontos adicionais ao longo de uma jornada na maldição, podendo alocar como desejar, mas além disso, você pode permanentemente melhorar sua ficha. Quando o grupo decidir justo junto ao mestre, o grupo sobe de nível, apesar de o recomendado ser após uma ou mais expedições. Ao subir de nível você recebe:

2 de Esperança ou Vigor
2 de aptidão

Rolando dados

Com sua ficha pronta, como você joga a Maldição de Gali? Basicamente você se locomoverá o equivalente a sua ligeireza em um mapa de quadrados que representa a Casa e deverá realizar testes de acordo com o quarto ou sua ideia.

Testes são rolados com 1D4+Valor de uma aptidão

Ataques de armas brancas ou desarmados usam Porrada

Ataques de armas de fogo usam Ligeireza

Além disso, você sofrerá danos ao longo de sua jornada, podendo diminuir seu Vigor ou sua Esperança, desta forma:

Ao zerar seus pontos de Vigor você cai morrendo, precisando de um teste de sabidez dificuldade 5 para te salvar

Ao zerar seus pontos de Esperança você entra em parafuso, precisando de um teste de jeitinho dificuldade 5 para te salvar

Se ao fim de 3 rodadas você não for salvo, sua história acaba

Dano

Todas as entidades possuem uma ficha que representa suas capacidades do além e como deve ser lidada, assim como você. Itens podem ser usados para realizar ataques, causando dano. Em sua descrição o item dirá seu dano e sua rolagem, mas dando o resumo de algumas coisas:

Ataques desarmados causam 1+porrada de dano

Ataques improvisados (Tacar uma lâmpada em alguém) causam 1+ligeireza de dano

Obstáculos

Com criatividade você pode atrapalhar o caminho de uma sala, podendo realizar um teste segundo sua descrição de ação para que os próximos 1d4 que passarem pela sala devam rolar um teste condizente à sua armadilha (geralmente tamanho ou ligeireza) dificuldade 4+1 para cada rodada preparando

Ajudinha

Nem todas as ações precisam de testes, como falar, passar itens e etc, porém mesmo as que requerem teste podem ser facilitadas, desta forma:

A dificuldade cai em 1 por pessoa envolvida

A dificuldade cai em 1 por rodada realizando com calma

Ações especiais

Todos por rodada tem direito a se mover a quantidade de sua ligeireza e ter uma ação principal, mas além disso, você pode utilizar algumas tramóias para contornar condições, como:

Atirar um item através de uma sala para economizar um movimento, usando ligeireza de dificuldade 4

Gastar seu movimento inteiro para ter uma ação extra na mesma sala

***Se o mestre permitir* gastar movimentos para aumentar um teste em situação crítica**

Criando a Casa

A Casa é uma entidade em constante mudança, desta forma, nenhuma expedição será igual a anterior, a casa é um mapa dividido em quartos que precisam de um movimento para serem adentrados, desta forma, mecanicamente você poderá fazer:

Casa pequena: 1d4x1d4

Casa média: 1d8x1d8

Casa grande: 1d10x1d10

Casarão: 1d12x1d12

A Casa mais antiga: 1d20x1d20

No entanto, você poderá definir o tamanho, número de quartos, composição e etc como desejar.

Ao entrar na casa começam as rolagens:

1d4 para definir o número de portas que esse quarto tem, no caso de 1 então é um quarto sem saída

E em seguida

1d4 para definir a direção das portas: Esquerda, Cima, Direita, Baixo. Rolando o número de d4s equivalente ao de portas, até completar

Em seguida, após definir o número e posição de portas, você deverá rolar 1d10 para definir o que é a sala. A quantidade de portas definirá qual a piscina que você rolará para definir.

1 porta

1- Closet (2 itens gerais)
2- Armário (1 comida)
3- Banheiro (Permite se limpar)
4- Adega (Recupera 1 Esperança)
5- Cemitério (1 item amaldiçoado e aumenta 1 terror)
6- Sauna (Recupera 1 Vigor)
7- Freezer (1 comida)
8- Achados e perdidos (1 item da última expedição)
9- Aviário (Lança 2 itens gerais em salas aleatórias)
10- Quarto do servo (1 acessório)

2 portas

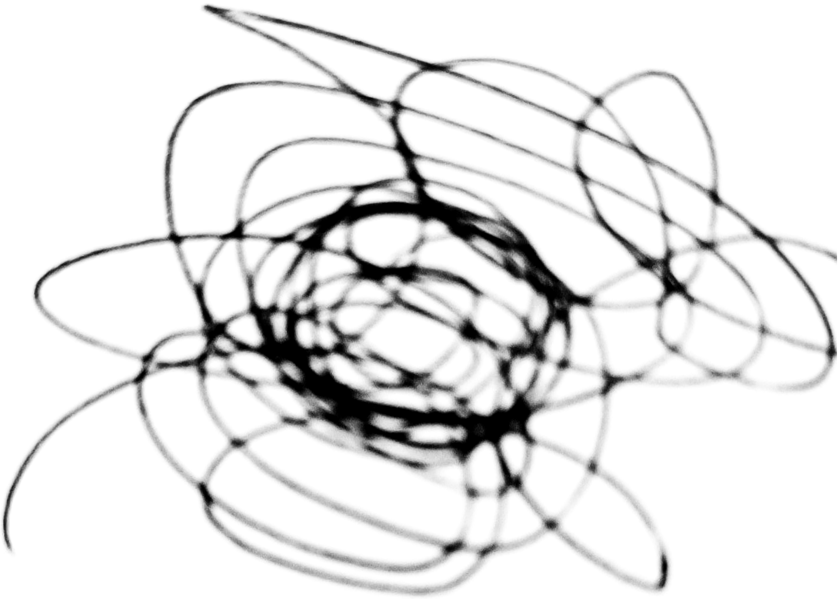
1- Corredor central
2- Travessa (1d2 para ter item)
3- Observatório (1d2 cura ou perde esperança)
4- Corredor quebrado (Teste ligeireza dificuldade 4 ou perde 1 vigor)
5- Correio (Coleta as entregas do aviário)
6- Quarto (Não custa entrar)
7- Quarto de casal (Teste sabideza para encontrar 1 item geral dificuldade 5)
8- Canto da leitura (Teste de sabideza DT5 ganha esperança)
9- Mostruário (Contém 1 item amaldiçoado, aumenta 1 de terror)
10- Estufa (Teste de sabideza 5 ganha uma comida ou 1 terror)

3 portas

1- Varanda (1 encontro)
2- Corredor largo (1 armadilha)
3- Cozinha (2 comidas, teste dificuldade 5 de ligeireza ganha +1 ou 1 terror)
4- Sala do espelho (Dificuldade 5 sabidez ou 1 terror e perde esperança. Teste dificuldade 5 de habilitação libera porta secreta)
5- Armaria (1 arma, 1 terror)
6- Capela (Jeitinho dificuldade 5 esperança ou terror, 1 encontro)
7- Quarto escuro (Dificuldade 6 sabidez ou se perde e sai por outra porta)
8- Circo (1 encontro, 1 terror)
9- Corredor triplo (1 armadilha)
10- Hospital (Cura 1 vigor e ganha 1 terror)

4 portas

1- Travessia (1 encontro, 1 armadilha)
2- Sala de escrever (1 encontro, 1 terror)
3- Piscina (1 encontro, 1 terror)
4- Biblioteca (1 item geral, 1 encontro)
5- Sala de jantar (1 de vigor e esperança, 1 encontro)
6- Sala de jogos (1 encontro, Jeitinho dificuldade 5 recupera 1 esperança)
7- Sanatório (1 terror, 1 item amaldiçoado)
8- Fornalha (-1 terror)
9- Sala de encontros (1 encontro)
10- Pátio (1 esperança)



Terror

Sempre que uma sala é criada, um dado de terror deve ser rolado, 1d10, a cada ponto de terror aumenta a chance da entidade encarnar, sendo 0 o inicial e sem risco dela aparecer, até o máximo de 10 e ela obrigatoriamente aparecer.

Exemplo: 3 pontos de terror, então se o dado tiver resultado 1, 2 ou 3 a entidade será encarnada

Além disso, ações extremas também podem causar terror, como enlouquecer ou cair morrendo, ou ser babaca.

Encontros

Ao longo da expedição você encontrará acontecimentos peculiares rolando 1d10, como estes:

1-Sussurros no escuro: Um teste de sabideza dificuldade 5 ou perde 1 de esperança e recebe 1 terror

2-O insano: Uma pessoa insana te encontra, um teste de jeitinho dificuldade 6 faz ela estar do seu lado, gerando 1 terror mas adicionando 1d6 de dano aos seus ataques

3-A voz do futuro: Uma voz do além te conecta, um teste de sabideza dificuldade 8 te concede +1d4 de esperança

4-Um momento de calmaria: Tudo ao seu redor parece mais calmo, recuperando 1 vigor e Esperança

5-O artefato: Um artefato amaldiçoado está em suas mãos, um teste de habilitação dificuldade 8 desarma ele e te dá um item amaldiçoado, falhar te causa 1 de dano e 1 de terror

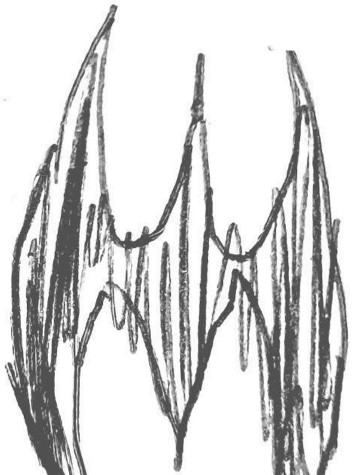
6-O medo: Um medo assombroso toma conta de você, se falhar um teste de coragem dificuldade 5 você perde 1 de esperança

7-Rachadura: Um buraco infinito abre no chão, você precisa de um teste de tamanho dificuldade 5 para escapar ou sofre 2 de dano

8-O buraco de 7mm: Um buraco na realidade invade a história novamente, um teste de sabidez dificuldade 10 reduz o terror em 2

9-Todas as verdades: O além te conta toda a verdade, te causando 1 terror, além disso um teste de sabideza ou coragem dificuldade 8 evita sofrer 1 de dano na esperança

10-Calafrio: Você sente um calafrio na espinha, recebendo +1 de esperança e localizando a entidade, se ela já foi invocada



Armadilhas

Além dos perigos do além, a Casa também oferece os próprios riscos, como:

Armadilha

1-Um local perigoso: Teste de tamanho dificuldade ou sofre 1 de vigor

2-Armadilha profissional: Teste de ligeireza dificuldade 5 ou sofre 1 de dano de vigor

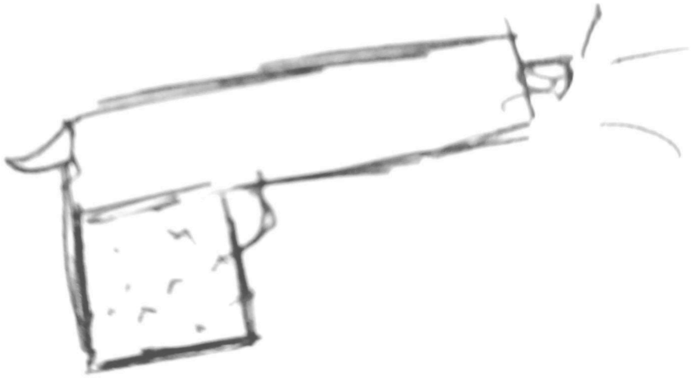
3-Aparição assombrosa: Teste de Coragem dificuldade 5 ou sofre 1 de dano de esperança

4-Lodo do além: Te deixa sujo, diminuindo sua ligeireza e tamanho em 1

Itens

Durante sua expedição você precisará de equipamentos para enfrentar o além, como:

Itens gerais



1-Atadura: recupera 1 vigor
2-Calmante: recupera 1 esperança
3-Corda: ignora 1 armadilha
4-Incenso: reduz 1 terror

Comidas

1-Boquinha: aumenta 1 vigor por 5 salas
2-Suco de caixinha: aumenta 1 esperança por 5 salas
3-Refeição nutritiva: aumenta 2 de vigor por 5 salas
4-Bebidas suculentas: aumenta 2 de vigor por 5 salas

Acessórios

1-Sapatos de corrida: A cada rodada você recebe +1d4 de movimento pela rodada
2-Paranorádio: Indica a posição da entidade para você
3-Teste de aptidão: aumenta uma aptidão em 2
4-Armadura: Reduz o dano recebido em 1

Amaldiçoados

1-Graças do infinito: Causam 2d10+5 de dano, mas causam 1d4 de dano na esperança

2-Pergaminhos da ordem: Te concedem mais 1 movimento ao custo de 1 de vigor, quantas vezes quiser

3-Manuscrito do fim: A página da verdade, te dá um item da entidade, mas aumenta o terror em 5 até ela aparecer

4-Lente do impossível: Ao custo de 1 esperança você pode ler 1 aspecto da entidade

5-Sangue do desejo: Ao custo de 1 terror ou +1 movimento da entidade você recupera 1d2 de vigor

6-Presença da iluminação: Ao custo de 2 vigor você anula o próximo dano de esperança

Armas

1-Faca de caça: Usa porra e causa 1d4+porrada de dano
2-Machadinha: Usa porrada e causa 1d6+porrada de dano
3-Pistola velha: Tem 1d6 balas, usa habilitação e causa 2d6+5 de dano
4-Espingarda serrada: Tem 1d2 balas, usa Ligeireza e causa 3d6+6 de dano

Entidades

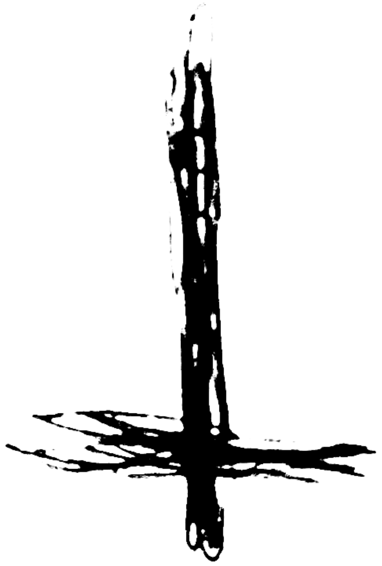
O infinito não pode ser compreendido, então o Infindável se repartiu em infinitos aspectos, que assombram a Maldição de Gali. Essas são as entidades invocadas ao atingir o ápice do terror em situações específicas.

Quarto de 1 porta:O Enredo
Cemitério: O Fim

Quarto de 2 portas:O Texto
Observatório:O desconhecido

Quarto de 3 portas:A infinitude
Capela:A Iluminação

Quarto de 4 portas:A observância
Sala de escrita:O Profundo



O ENREDO

●**Vigor:** 50
●**Escapatória**: 5

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 4
Jeitinho: 6
Sabideza: 6
Coragem: 4
Ligeireza: 2

●Habilidades:

Desfiar fim: O Enredo desmaterializa a realidade de um alvo usando sabideza, causando 2 de dano

Impossibilidade física: O Enredo pode atravessar quartos mesmo sem portas conectadas

Compreensão infinita: O Enredo ao ser inovado lança 3 partes de um roteiro pela Casa, definido pela rolagem, até o roteiro ser completo o Enredo sofre metade do dano e ao morrer recupera metade de sua vida após 1d2 rodadas

O FIM

●**Vigor:** 50
●**Escapatória:** 6

●Aptidão

Tamanho: 4
Habilitação: 4
Porrada: 4
Jeitinho: 4
Sabideza: 4
Coragem: 5
Ligeireza: 4

●Habilidades:

Fome do saber mórbido: O fim cria a verdade do fim na mente de um alvo, que deve rolar um teste de sabideza dificuldade 6, se falhar sofre 3 de dano na esperança

A impossibilidade do final: Quando o Fim é encarnado 2 entidades são invocadas, até que elas sejam derrotadas o Fim não sofre dano

As entidades finais: As entidades do fim possuem metade de suas aptidões e 15 de vigor, e um ataque de porrada que causa 2 de dano

O TEXTO

●**Vigor:** 50
●**Escapatória:** 10

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 4
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Infinitude impossível: O Texto usa habilitação para expandir a alma de um alvo ao infinito, causando 2 de dano de vigor

A compreensão impossível: Ao ser encarnado, o Texto lança aleatoriamente 2 páginas do manuscrito impossível (Se houver uma sala de escrita uma delas obrigatoriamente estará lá), ao serem coletadas um ritual pode ser feito para reduzir sua escapatória pela metade, e torna possível matar o Texto

O DESCONHECIDO

●Vigor: 50
●Escapatória: 6

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 5
Sabideza: 5
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Desconcertar alma: O Desconhecido provoca a essência de até 2 alvos, os alvos devem rolar um teste de coragem dificuldade 10, se falharem sofrem 2 de dano na esperança

O impossível do além: O Desconhecido quando encarnado cria um ritual em um quarto aleatório, o ritual precisa da metade do grupo para ser realizado, quando realizado a dificuldade do teste do Desconhecido cai para 4

A INFINITUDE

●Vigor: 50

●Escapatória: 5

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 4
Ligeireza: 4

●Habilidades

Infinita morte hypertextual: A infinitude usa habilitação para causar 2 de dano em até 4 alvos

Compreensão ilimitada: Quando a Infinitude é encarnada ela cria um reflexo impossível em um quarto, precisando de um teste dificuldade 8 para tornar ela mortal e reduzir a quantidade de seus alvos para 1

A ILUMINAÇÃO

●Vigor: 100

●Escapatória: 6

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Infinitude transcendental: A Iluminação aumenta 1 de aptidão a cada rodada, além disso ela pode usar habilitação para causar 2 de dano em um alvo

O impossível transcender: A iluminação cria um paradoxo em um quarto aleatório, nesse paradoxo devem ser entregues 4 pontos de vigor para reduzir a vida da iluminação pela metade

A OBSERVÂNCIA

●**Vigor:** 50
●**Escapatória:** 10

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Expandir impossibilidade: A Observância expande a matéria de até 2 alvos, usando habilitação, causando 1 de dano no vigor e 1 de dano na esperança

Argumentos incompreensíveis: Quando a Observância é encarnada ela cria uma história em 2 quartos aleatórios, ao presenciar a história você deve rolar um teste de coragem e sabideza respectivamente de dificuldade 6, se passar você coleta a parte da história, com todas as partes a Observância perde metade de sua escapatória

O INFINITO, O PROFUNDO

●**Vigor: Infinito**

●**Escapatória: Impossível**

●Aptidão

Tamanho: 10
Habilitação: 10
Porrada: 10
Jeitinho: 10
Sabideza: 10
Coragem: 10
Ligeireza: 10

●Habilidades

A história infinita: O Sem Fim tem todas as habilidades das entidades e não sofre dano

A maior história: Quando o Infindo é encarnado ele lança 5 partes da Maior história aleatoriamente pela Casa, representando os 6 que são. Ao encontrar todas as partes um ritual pode ser feito para desconjurar o Eterno

Ficha

● **Nome:**

● **Vigor:**
● **Esperança:**
● **Escapatória:**

● **Aptidão**

Tamanho:
Habilitação:
Porrada:
Jeitinho:
Sabideza:
Coragem:
Ligeireza:

● **Bolsos**

● **Habilidades**

CANGAÇO DA FOME

UM JOGO DE ERROS

Cangaço da fome é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis, baseado na cultura primal da fome e do ódio. Essa é uma experiência em grupo sobre sentimentos, intensidade, calor, sangue e suor. Esse não é um jogo sobre ganhar, mas sim sobre o que perdemos para fazer eles sangrarem.

Seja um babaca e **MORRA**.

MEDO

No cangaço você precisará mostrar todo o ódio que Deus te deu, mostrar o sangue que corre nas suas veias e a fome que te consome por dentro.

Você não é mais uma vítima, essa é a **SUA** estória, a **SUA** vez de brilhar e **NADA** vai entrar no seu caminho, você agora **É** a besta.

No cangaço, a fome de intenções reina o destino da areia, esse é um mundo de devorar ou ser devorado.

A BESTA

Você sofreu na sua vida, o tempo todo, e dentro de você um ódio nasceu, a fúria primal rasgou a sua carne, te transformando naquilo que as outras pessoas iriam temer, te tornando algo maior que a carne, tornando a sua fome sua maior força.

Nada nunca mais vai te machucar, e as suas cicatrizes vão se fechar banhadas no sangue de cada um que te feriu. Essa é a verdadeira fome, o infinito, o ódio.

APERREAR

Para mostrar o seu ódio você precisará de um dois dados de 12 lados, dois dados de 6 lados e papel e caneta.

O cangaço é punitivo e favorece aqueles preparados para o ódio, esse sistema é perigoso e violento, assim como seu sangue.

O ÓDIO

Ao criar sua ficha você deverá completar os dados seguintes:

30 PONTOS DE SANGUINOLÊNCIA

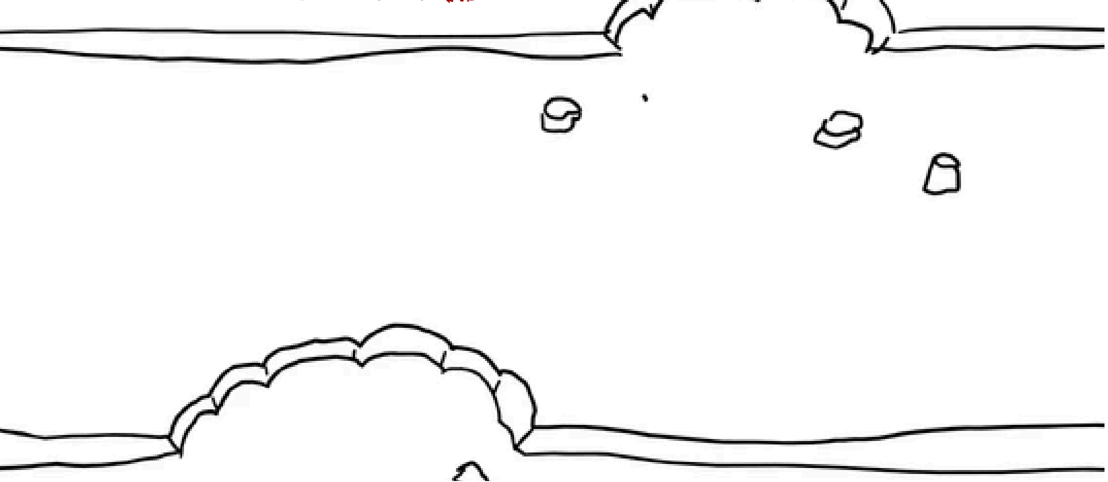
15 PONTOS DE PERSEVERANÇA

0 PONTOS DE FOME

6 DE RUSTICIDADE

10 PONTOS DE PROEZA

2 HABILIDADES



CORDEL

Sua ficha consiste em:

SANGUINOLÊNCIA-Pontos de vida

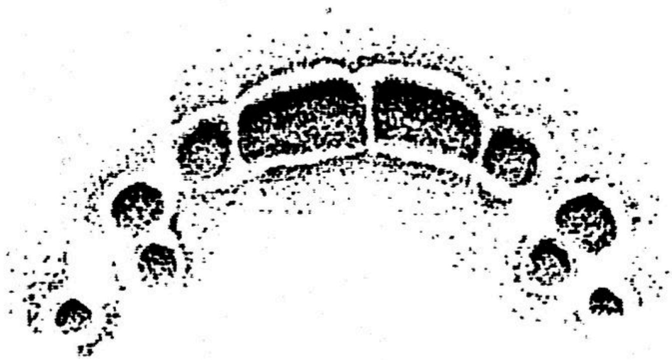
PERSEVERANÇA-Pontos de sua mente

FOME-O instinto que cresce em você

RUSTICIDADE-Quão difícil é te acertar

PROEZA-Quão bom você é nas coisas, o que soma em suas rolagens

HABILIDADES-Ações especiais que podem ser tomadas



ENCOURADO

Ao superar uma barreira do ódio você recebe a força da fome, recebendo:

+5 SANGUINOLÊNCIA

+1 RUSTICIDADE

OU

+5 PROEZA

+1 HABILIDADE

QUEBRANDO AS PRESAS

As proezas são os valores somados à suas rolagens em um teste específico ao declarar uma ação, que pode variar, elas são em resumo:

DUREZA-Sua resiliência

ESPERTEZA-Seu conhecimento geral

FÚRIA-Seu físico

GANGRENA-Sua força de combate

GOGÓ-Seu carisma e presença

IRMANDADE-Sua ligação com a natureza

MENTALIDADE-Sua volição

OBSERVAÇÃO-Sua mira

SENTIDOS-Seus sentidos apurados

Além disso, você possuirá habilidades para gangrenar as feridas daqueles que entrarem em seu caminho:

FOME DESCONTROLADA: Você sofre o dobro dos efeitos de pontos de fome

CONTROLE ESPIRITUAL: Uma vez por sessão você pode anular um ponto de fome que receberia

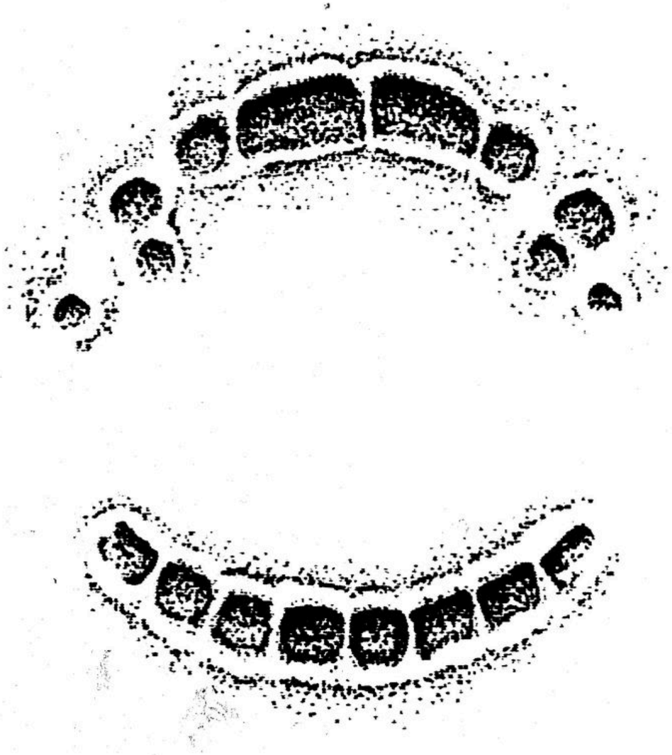
FÚRIA PALATÁVEL: Você pode realizar um ataque extra de mordida

ALMA DE CAÇA: Você pode rastrear alvos que tiver algum pertence

SENHOR DAS MOSCAS: Você pode saciar um ponto de fome uma vez por sessão com carcaças não frescas

AMIZADE ANTIGA: Uma vez por campanha você pode acionar um contato seu e receber mais um dado de rolagem positiva

RESILIÊNCIA IMPOSSÍVEL: Você pode uma vez por sessão recuperar 5 de sanguinolência quando deveria morrer, e recebe 1 ponto de fome



PARAFERNALHA

Para expurgar o ódio de Deus você precisará de apetrechos apropriados, para **DIZIMAR.**

Ao criar sua ficha você recebe 5 pecúnias

MUAMBAS

Com seu suado dinheirinho (que pode ser conquistado através de trabalhos não ou muito honestos) você pode comprar:

Pacote de munição leve (6 balas) por 1 pecúnia

Pacote de munição pesada (4 balas) por 1 pecúnia

Refeição que impede fraqueza por 1 pecúnia

Cabaça de água que impede sede por 1 pecúnia

Itens médicos que curam uma lesão por 1 pecúnia

Itens de luxo que recuperam 1 perseverança por 2 pecúnias

Pacote de itens farmacológicos que recuperam 1d4 de sanguinolência

Gibão que concede +3 de rusticidade por 3 pecúnias

Arma leves (machadinhas, peixeiras, etc) que causam 1d6 de dano por 3 pecúnias

Armas de fogo leves (pistolas, etc) que causam 1d6+3 de dano por 3 pecúnias

Armas pesadas (Machados, marretas, etc) que causam 1d8 de dano por 4 pecúnias

Armas de fogo pesadas (Escopetas, rifles) que causam 1d8+4 de dano por 4 pecúnias

Rabo de dinamite que causa 2d10+5 de dano por 5 pecúnias

PELEJA

Com tudo pronto, agora é hora de fazer eles sangrarem onde dói. Essas são as leis do Cangaço da fome.

PORRADARIA

Quando os ânimos atingem o auge, o sopapo acaba sendo a solução, mas como funciona a rolagem de testes no cangaço?

Ao declarar uma ação que o mestre considere necessário um teste, o jogador deve rolar dois dados de 12 lados, e assumir o valor mais distante de 6, se o valor for acima da dificuldade do teste, há um sucesso, se for abaixo há uma falha.

O CANGAÇO GOSTA DA EXTREMIDADE

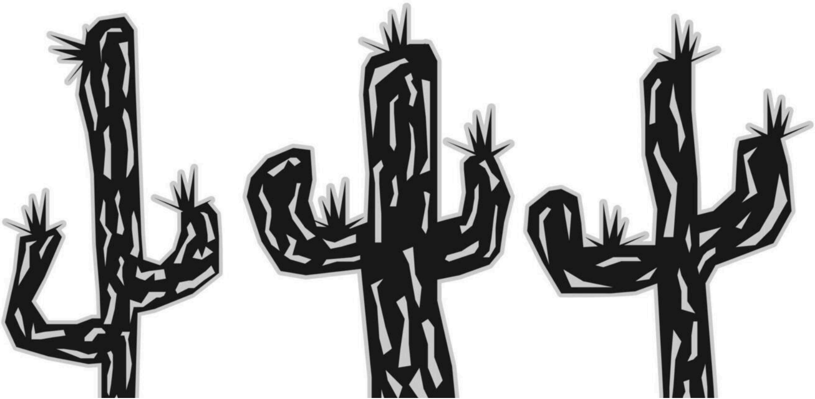
CRÍTICOS

Quando um dado acerta 1 ou 12, um crítico ocorre, no caso de ambos ocorrerem a preferência é o 12.

Uma falha crítica é um desastre, em combate isso significa atacar seu inimigo ou sua arma travar, em outros casos, o pior resultado possível

Um acerto crítico é o ideal, em combate, o dobro de dano, fora dele, o melhor resultado possível

No entanto, um crítico não garante o sucesso de um teste! Tentar correr do sertão até a Itália em meio segundo é impossível mesmo se houver um 12.



GOSTO DE SANGUE

Você é uma besta naturalmente, mas seu instinto pode superar a sua vontade, devorando a sua humanidade, esses são os **pontos de fome.**

A fome é seu instinto de fúria, seu ódio, que pode ser atiçado. Ações como sentir muita raiva, prazer ou desgosto podem te conceder um ponto de fome, ao falhar um teste de dificuldade 6

Para saciar sua fome você deve caçar quem te causa ódio, e devorar até satisfazer a besta.

MAS ÀS VEZES SEUS AFETOS PODEM SER OS MAIS PRÓXIMOS.

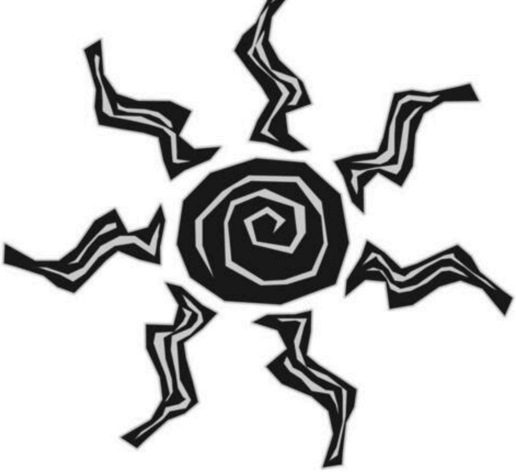
AO ATINGIR 1 PONTO DE FOME SUAS GARRAS CRESCEM E SUAS PRESAS FICAM A MOSTRA, VOCÊ PODE ATACAR DUAS VEZES COM SUAS GARRAS QUE CAUSAM 1D6+2 DE DANO OU MORDENDO QUE CAUSA 1D8+5 DE DANO, MAS QUE CONCEDE UM PONTO DE FOME SE FALHAR UM TESTE DE DIFICULDADE 6 DE MENTALIDADE

AO ATINGIR 2 PONTOS DE FOME VOCÊ RECEBE 2 DE RUSTICIDADE E 5 DE SANGUINOLÊNCIA

AO ATINGIR 3 PONTOS DE FOME VOCÊ RECEBE +5 DE GANGRENA E SEU CORPO DEMONSTRA SUA BESTIALIDADE

AO ATINGIR 4 PONTOS DE FOME VOCÊ CAUSA +1 DADO DE DANO COM SUAS PRESAS E GARRAS E SEU CORPO SE TORNA BESTIAL, VOCÊ PASSA A ROLAR 1d4 COM DIFICULDADE 2, SE FALHAR VOCÊ ATACARÁ UM ALIADO PERTO

AO ATINGIR 5 PONTOS DE FOME VOCÊ SE TRANSFORMA POR COMPLETO, RECEBENDO +15 DE SANGUINOLÊNCIA E 1d DE DANO, MAS PERDE TOTALMENTE O CONTROLE E ATACARÁ PARA MATAR QUEM ESTIVER MAIS PERTO



FARTURA

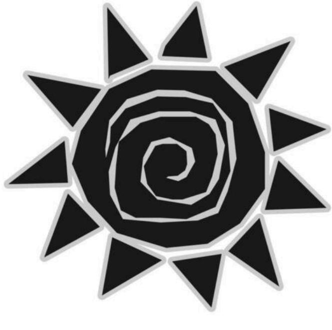
Existem algumas formas de reduzir sua fome, como:

MATAR E DEVORAR UMA PESSOA, REDUZINDO SUA FOME EM 1d4

MATAR E DEVORAR UM ANIMAL, REDUZINDO SUA FOME 1d2

SE AUTO FLAGELAR, SOFRENDO 10 DE DANO E REDUZINDO EM 1d2 SUA FOME

ALÉM DISSO, PARA CADA PONTO DE FOME QUE VOCÊ TIVER NO FINAL DE UMA CENA VOCÊ SOFRE 1d2 DE DANO MENTAL (PERSEVERANÇA)

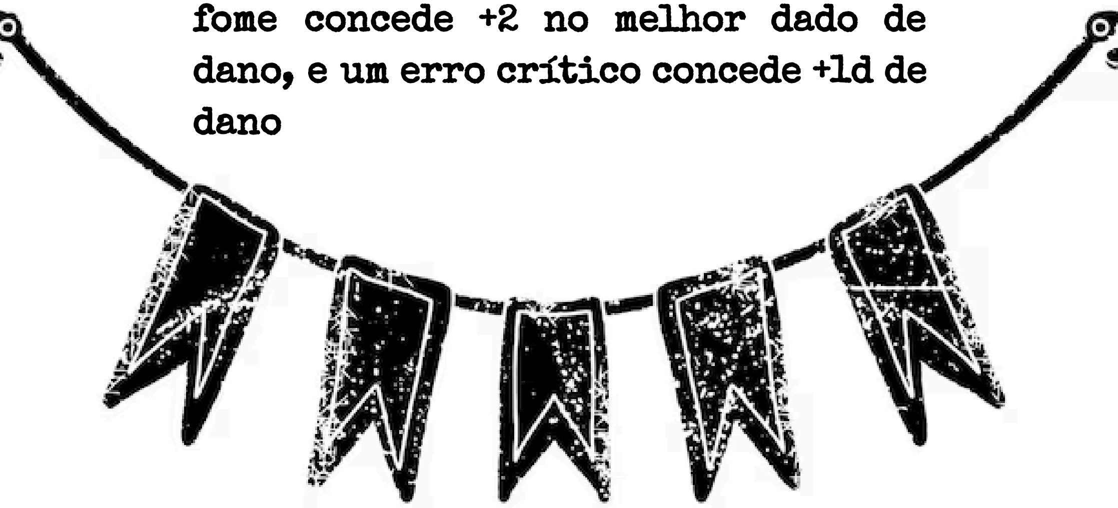


TARNAÇÃO

Existe um custo em viver uma vida bestial, sua mente se mistura com a besta, e o ódio pode te cegar, esse é o mal da fome:

Para cada ponto de fome você rola um dado extra em sua rolagem, assumindo o pior valor desses dados extras em comparação com o melhor da rolagem normal. Fracassar com um dado da fome significa que você FODE TUDO, e se for um erro crítico você liberta a besta e piora toda a situação de uma forma violenta

Em um combate, um erro do dado da fome concede +2 no melhor dado de dano, e um erro crítico concede +1d de dano



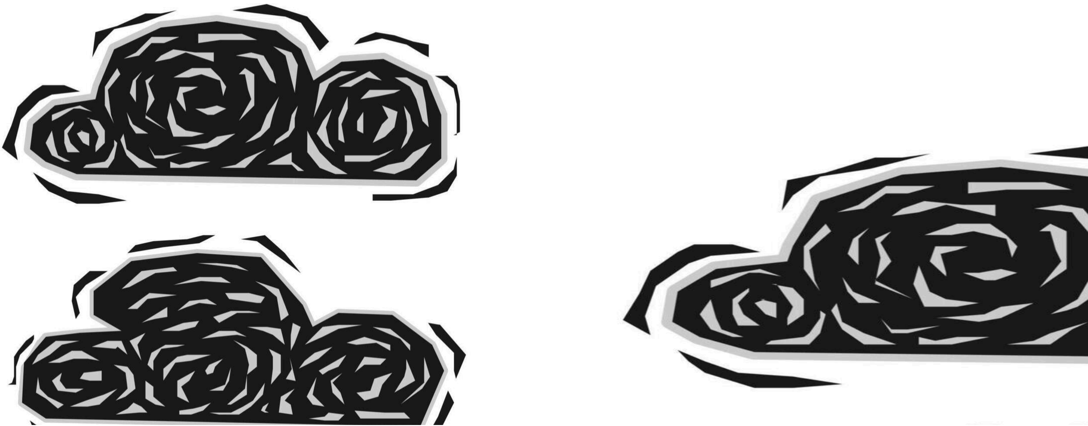
XOTE

A fome já foi profetizada, agora é a hora do sangue jorrar, com as leis do cangaço.

Ao entrar em um combate todos realizam um teste, a ordem do combate é do maior resultado até o menor.

No combate todos tem uma ação (atacar, usar um item, algo relevante), e uma ação de movimento (até 3m)

Para ataques físicos rola-se um teste de gangrena contra a rusticidade do alvo e para armas de fogo e dinamite rola-se observação na soma



Ao perder todos os pontos de vida você tem 2 rodadas para ser salvo, com um teste de esperteza dificuldade 6 ou de dureza dificuldade 8, apenas um teste pode ser rolado por rodada

Ao perder todos pontos de perseverança você enlouquece, precisando de um teste de mentalidade dificuldade 10 para se recuperar em 5 pontos, em 2 rodadas

Você pode se posicionar em pontos estratégicos, se você estiver atrás de uma cobertura ou acima do inimigo você recebe +2 de rusticidade

Atacar na covardia (de forma surpresa) te concede +2 no seu acerto

Para perceber alvos escondidos (Ou ser percebido) deve-se rolar um teste de sentidos contra a esperteza do alvo

ESTIRPE

Nome:

Sanguinolência:

Perseverança:

Fome:

Rusticidade:

Bolsos:

Habilidades:

Proeza:

Dureza:

Esperteza:

Fúria:

Gangrena:

Gogó:

Irmandade:

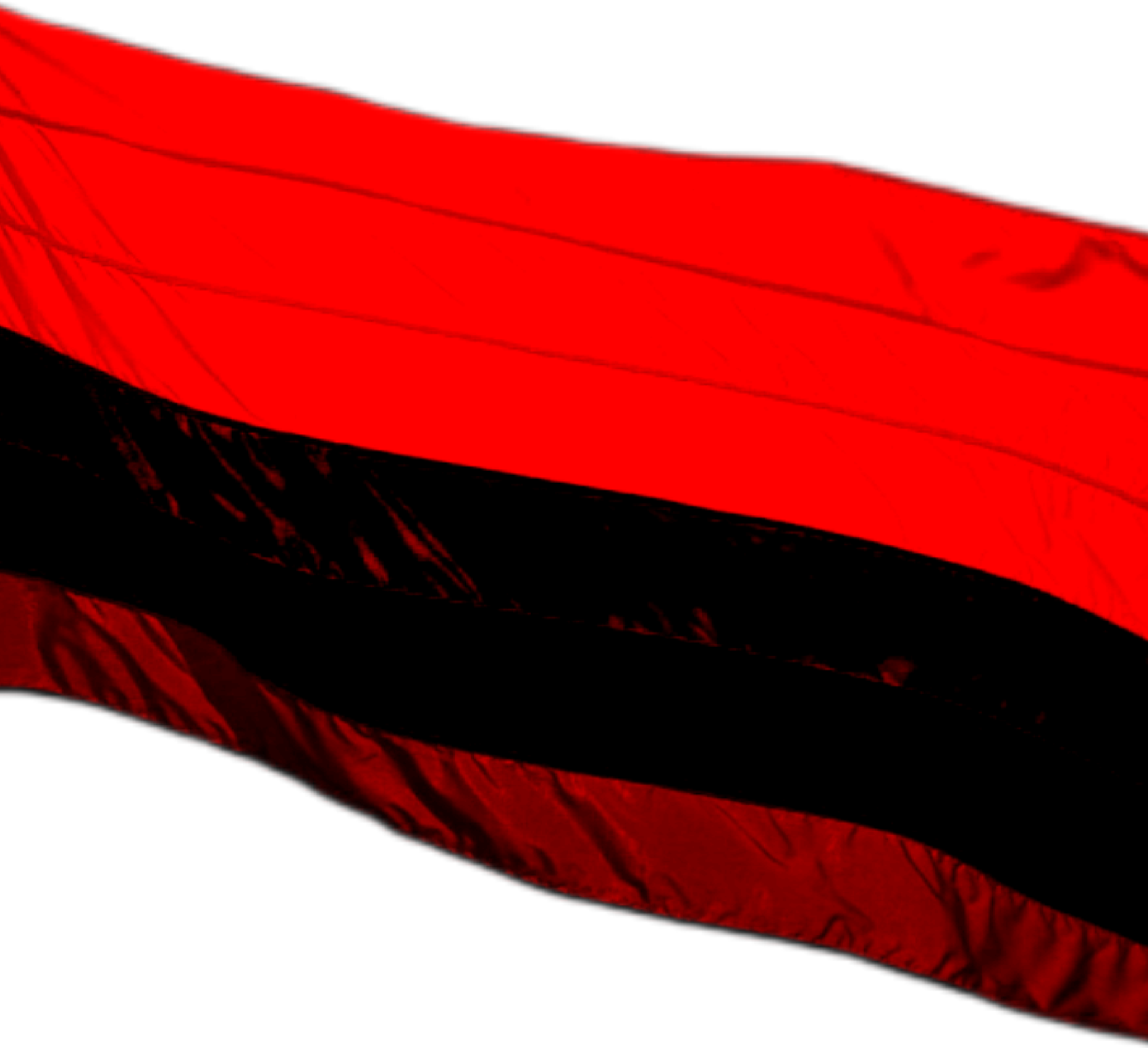
Mentalidade:

Observação:

Sentidos:

Vers le pays de Cocagne

Introdução



Un jour je serai de retour

Cocagne é um RPG de mesa, não sobre acertar, mas sobre tentar de novo, perseverar e continuar a luta por um dia melhor, com a fé que um dia retornaremos. Para jogar Cocagne você precisará de amigos, papel, caneta e um conjunto de dados, em especial o dado de 8 lados, o d8.

A cocanha é para onde nós iremos, sofrendo, errando e lutando, até a abundância chegar, até o Retorno. A revolução morreu em uma guerra de nada, mas o nosso amor chegará lá.

Um mundo de erros

Essa é uma história sobre errar, feio. Errar com as pessoas que você ama, errar quando você precisava acertar, errar feio, mas continuar tendo a coragem de tentar novamente. Dessa vez não seremos heróis, mágicos, guerreiros ou Manda-Chuvas, dessa vez nós seremos omens, sem H. Esse é um jogo interpretativo com toques de investigação, focado na dedução social e interação. Essa é a história de presenciar um milagre.

Nós queremos ser livres
E durará para sempre.

Sistema

Omen

A ficha de Cocagne é simples, assim como verá a seguir e aprenderá a criar suas próprias

Viço

Flama: 10
Entusiasmo: 10
Amparo: Moderado

Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Ao desejar realizar uma ação um teste pode ou não ser requerido pelo mestre do jogo, com o nível de dificuldade variando de nível 1 (Muito fácil) a nível 4 (Muito difícil). Seus pontos de Intelecção te permitem re rolar seu teste!

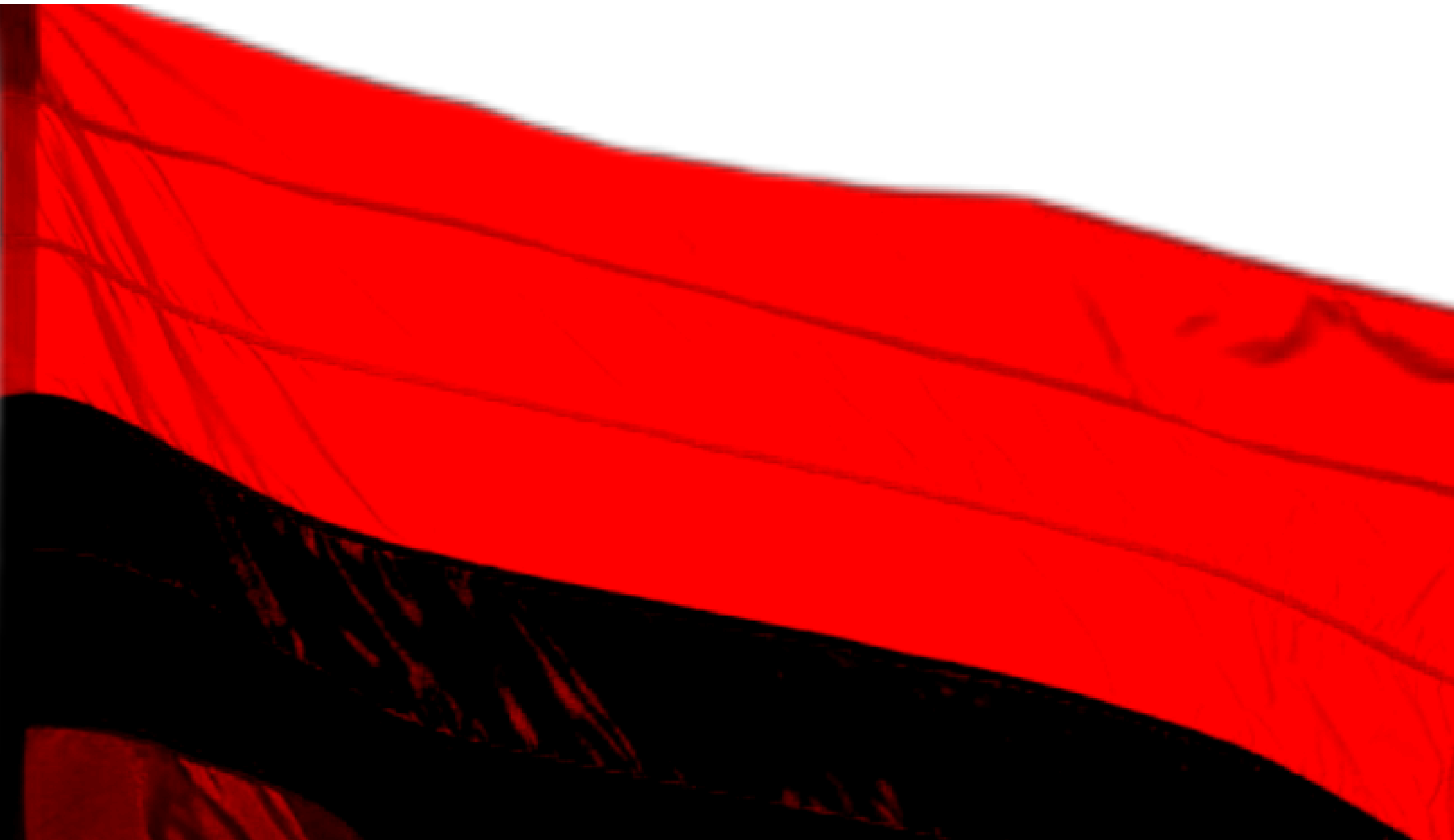
Nomenclatura

Viço

Flama: Sua saúde física, corporal
Entusiasmo: Sua saúde mental e seu empenho, vontade
Amparo: Quão difícil é te afetar

Intelecção

Carnadura: Seu poder físico, seu corpo, sua carne
Disposição: Sua vontade de fazer coisas, sua volição
Dogma: Sua fé, seu conhecimento sobre a fé e o impossível
Empatia: Sua empatia e entendimento das pessoas ao seu redor
Entendimento: Sua compreensão da realidade, entendimento do que é
Manha: Seu carisma, desenvoltura, sabidez
Raciocínio: Sua velocidade de pensamento, sua linha lógica
Razão: A recobrança de sua consciência, sua percepção, sua razão
Tino: Seus sentidos e meios de percepção



Criando o Omen

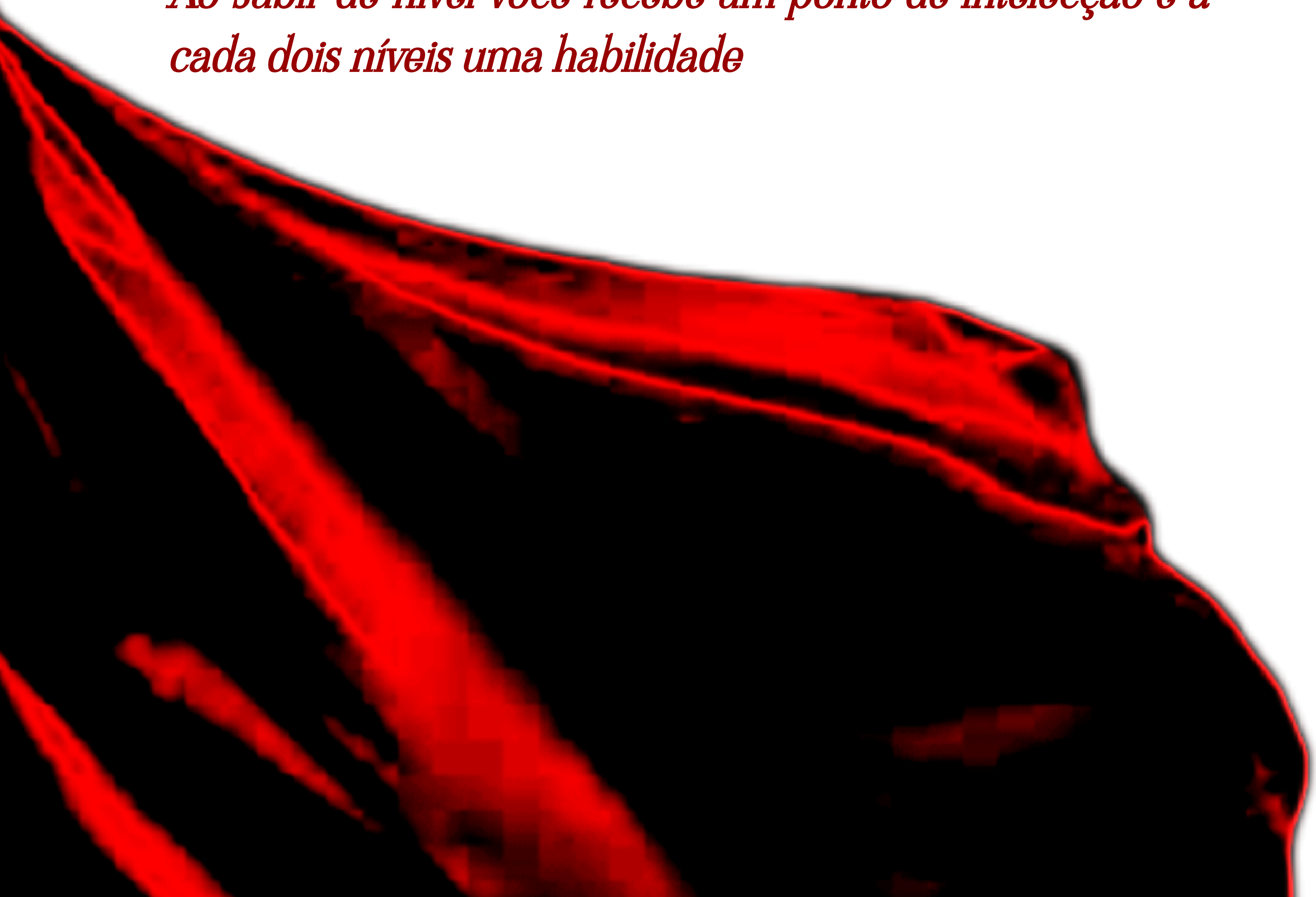
Ao criar sua ficha você recebe 10 pontos de Flama e Entusiasmo

Além disso seu Amparo cru é Moderado

E você pode distribuir 5 pontos em Intelecção, até o máximo de 2 pontos no mesmo, e 2 habilidades

Evoluindo a Qualia

Ao subir de nível você recebe um ponto de intelecção e a cada dois níveis uma habilidade



Habilidades

Essas não são as capacidades de deuses ou reis, mas de Omens, que estão tentando seu melhor, humanos que vão errar, e tentar de novo, até presenciar um milagre. Omens.

Esperança:

Você tem fé no futuro e recupera um ponto de entusiasmo a mais quando atinge uma perfeição

Longe de qualquer estrada:

Você se afasta do que tem medo e considera falhas leves como sucessos leves quando está sozinho

Desejo de liberdade:

Uma vez por cena você pode sofrer 2 de dano de entusiasmo para re rolar um dado, assumindo o valor que o último dado entregar

Vai ficar tudo bem:

Você recupera 2 de entusiasmo e flama entre sessões

Vai durar para sempre:

Você cuida bem do que te pertence, seus itens duram uma vez a mais com você

Disco, baby:

Uma vez por sessão você pode sofrer 2 de dano de flama para lançar passos disco totalmente transcendentais e poder perguntar algo ao mestre. No entanto você precisa de música e pista de dança que colaborem com sua aura

Amor é um local:

Você pode definir um hábito seu que uma vez por sessão recupera 1 de flama ou entusiasmo a você

E eu amava ela:

Você tem uma culpa triste dentro de você, uma vez por sessão você pode sofrer 1d2 de dano em flama para recuperar entusiasmo, ou o contrário

Tola tolice:

Vocnão desiste fácil do amor, ao tentar testes que já realizou no passado seus sucessos leves se tornam moderados

Porra.:

Você já sofreu tanto nessa vida. Uma vez por campanha você resiste a um dano que te reduziria à morte

Tentando

Nem tudo na vida é um desafio, mas viver é uma luta diária. Em algumas ações um teste pode ser requerido, com a dificuldade variando em quão complexo algo é, mesmo que em casos seja impossível.

A rolagem é feita com 1d8 e pode ser re-rolado baseado no número de pontos de uma intelecção sua que condiga com o teste. O resultado assumido é o último que foi rolado e pode-se escolher não re-rolar.

Como funciona as rolagens:

1-Falha leve
2-Sucesso leve
3-Falha moderada
4-Sucesso moderado
5-Falha considerável
6-Sucesso considerável
7-Desastre
8-Perfeição

A dificuldade do teste é baseada na sua complexidade, desde um sucesso leve até a perfeição. No entanto, falhar não é o fim do mundo, ou não alcançar o sucesso pedido, você não é impedido, as coisas podem só não sair como deseja. A perfeição é o melhor resultado possível e o desastre o pior, e os outros são nuances entre eles, e você quase sempre pode tentar de novo. Não tenha medo de errar ou performar abaixo do que esperava, você é humano.

Errando

Quando você tira abaixo do sucesso necessário você ainda consegue fazer o que precisava, mais ou menos, não tendo o resultado esperado. Quando você tem uma falha você manda mal e não consegue o que queria, de um jeito ruim, piorando a cada grau de falha. Mas falhar é esperado, não tenha medo.

Falhas podem ser interpretações erradas por alguém, sentimentos que não devia sentir, se é que isso existe, hesitação, medo. Esse não é um jogo sobre acertar, mas sobre quão errado você vai jogar.

Em um combate, que você definitivamente deveria evitar, os sucessos e falhas são contra o amparo da pessoa ou ideia:

1-Falha leve: Você erra o ataque
2-Sucesso leve: Você causa metade do dano
3-Falha moderada: Sua arma, ou músculos, travam
4-Sucesso moderado: Você causa o dano
5-Falha considerável: Você ou sua arma travam por 2 rodadas
6-Sucesso considerável: Você causa +1d de dano
7-Desastre: Você acerta a si mesmo ou um aliado
8-Perfeição: Você causa o dobro de dano

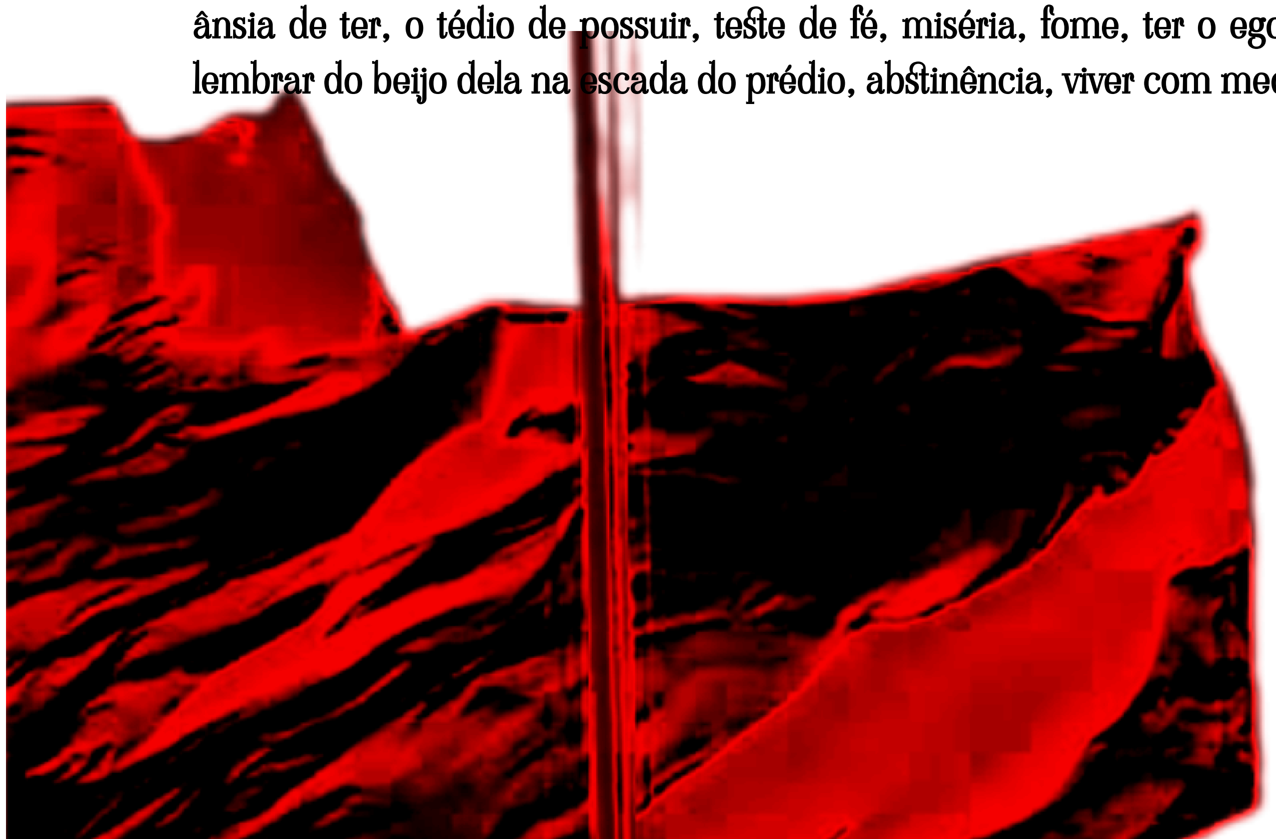
Sofrendo

Se você entrou em uma briga, que você realmente não devia, talvez você sofra algumas consequências. Além disso, algumas discussões podem ferir seu ego e palavras podem machucar seu coração tão vasto.

Ao perder todos os pontos de vida você cai morrendo, precisando de um teste de entendimento ou raciocínio considerável para te salvar e recuperar 1 flama. Se ninguém conseguir, você dirá adeus à essa vida

Ao perder todos os pontos de entusiasmo, por brigas, coisas desmoralizantes ou tristeza você entra em negação, perdendo a vontade de seguir em frente, você não morre, mas uma parte de si se apaga, reduzindo seu entusiasmo máximo pela metade, se o mesmo acontecer de novo, você desiste da vida, pelo menos essa vida, precisando de um teste considerável de empatia para te convencer a seguir em frente, se você ainda quiser

Coisas que causam dano em flama ou entusiasmo: Agressões físicas ou verbais, depressão, ansiedade, ter um desastre, errar feio, sentir vergonha, doenças, nostalgia de alguém que te deixou, saudade do que não volta, ferir quem você ama, ser ferido por quem ama, traição, sonhos quebrados, a ânsia de ter, o tédio de possuir, teste de fé, miséria, fome, ter o ego ferido, lembrar do beijo dela na escada do prédio, abstinência, viver com medo...



Bolsos

Esperança de um dia melhor

Ao longo de uma investigação você ganha dinheiro, além de 25 pratas iniciais e pode ganhar mais uma grana de meios legais ou não, e pode ficar cansado e precisar de algumas coisas para levantar sua moral, como:

Custam 5 pratas:

Cigarros: Recuperam 1 entusiasmo, uso contínuo te torna dependente

Bebida: Recuperam 1 entusiasmo, uso contínuo te deixa bêbado e dependente

Refeição completa: Recupera 1 flama uma vez por sessão

Custam 25 pratas:

Sono de luxo: Um bom quarto, companhia de luxo ou bens, recupera 1 entusiasmo e flama uma vez por campanha

Tratamento hospitalar: Cuidados médicos, recuperam 5 de flama mas duram uma sessão para ser concluídos

Armas brancas: Usam carnadura e causam 1d4+carnadura de dano

Munição: 5 balas de arma de fogo

Custam 50 pratas:

Colete balístico: Te torna ridiculamente paranoico, mas aumenta seu amparo para considerável e reduz o dano em 1

Custam 100 pratas:

Armas de fogo: Usam tino e causam 1d10+5 de dano, chamam atenção e são intimidantes

Custam 200 pratas:

Armas de fogo pesadas: Escopetas e etc, usam tino e causam 3d10+5 de dano, causam pânico pelas ruas e talvez você seja preso, guarda essa porra cara

Você

Viço

Flama:
Entusiasmo:
Amparo:

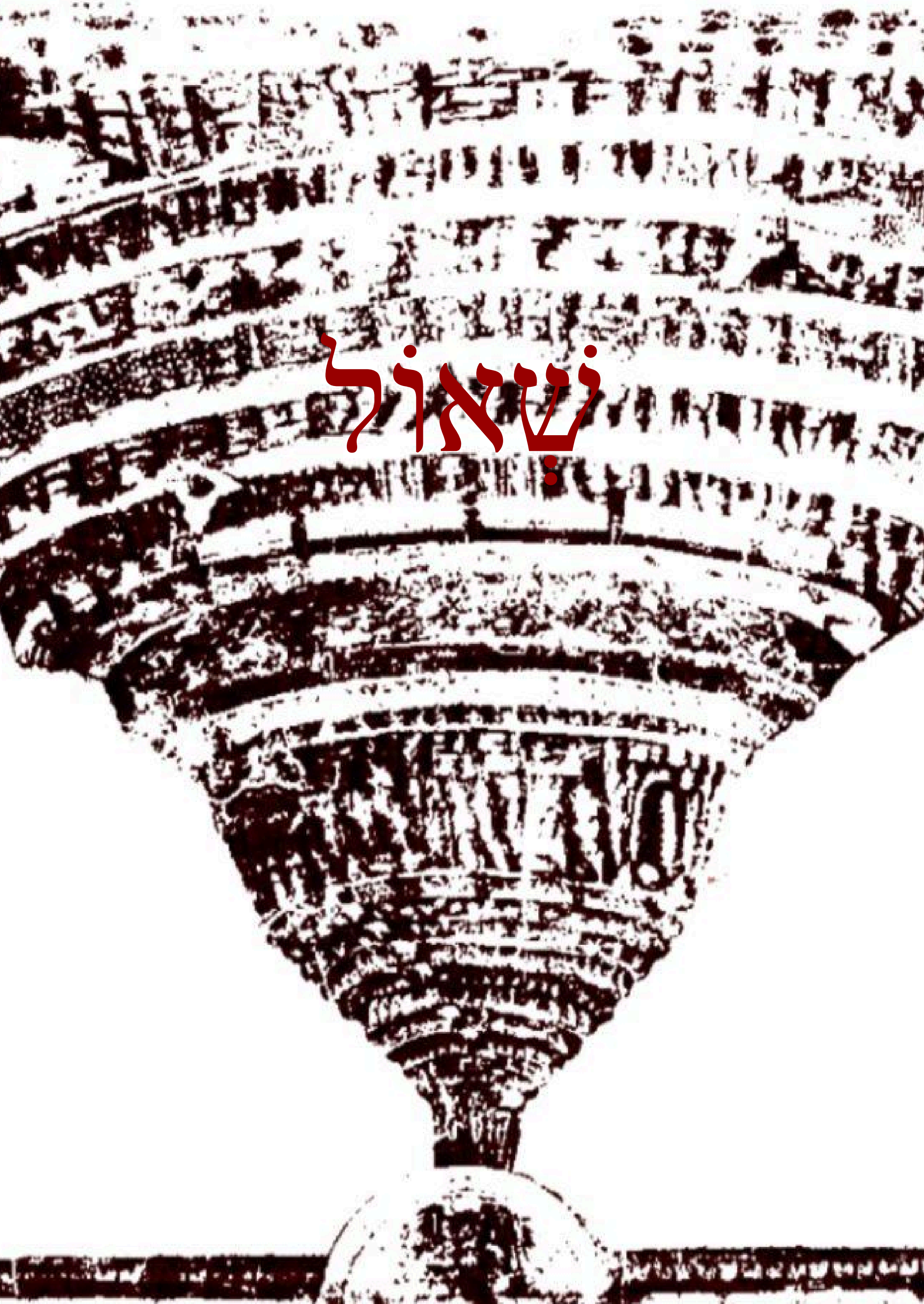
Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Bolsos

Habilidades

שְׁאוֹל



INTRODUÇÃO

As camadas da verdade

Camada primorosa (realidade)
Camada segunda-A Obra (Setealém)
Camada terceira-Obras na obra (Herofrenia)
Camada densa- Obras dentro de herofrenia (Combo Jump)

Você ainda me amaria, se mesmo depois de tudo,
essa ainda fosse eu?

Eu me lembro de você a cada momento que passo inebriado pela vida em si, os raios do sol parecem tão fortes que poderiam rachar a minha pele, revelando o que mais fundo eu escondi. Nessa dor eu te vejo, na carne que você amava. Já não importa mais.

Eu me sinto tão sozinho.

Nada mais existe, materialidade, estética, lógica, tudo se foi, no lugar quem restou se não eu?

Nada mais importa.

Eu tento fugir de mim, mas esse é o ponto. Tudo sempre foi um jogo de você.

Eu era poderoso, um aniquilador, um brilho, uma singularidade, mas agora, sem você, o que me resta? Quem sou eu quando não há você?

Eu podia observar a desenvoltura do universo acontecendo, de mim até o fim da existência, instantaneamente eu percorria a verdade, observava eventos menores que a fração de um picossegundo, eu era a verdade. Então me deixou, e com isso, a importância de todo o resto.

Não há necessidade de onipotência quando não se tem amor.

Eu sinto sua falta.

Eu não sei mais respirar.

Você se lembra das janelas partidas?

φύλο

A primeira transcendência, a concepção entre corpos pode, e deve, ser interpretada como uma forma de transcender, a erótica é uma das muitas formas de se observar e gerar observância sobre o amor. Não se deve descartar o prazer, romantismo ou não, a busca e realização do prazer também são uma maneira de superar a carne, mesmo que em uma instância inferior à realização completa do belo em si. A compreensão profunda gerada entre corpos é uma comunicação, psicomotricidade, psicossexualidade, psicofísica, transfisiologia.

A interpretação é atravessada primeiro pelos sentidos, então, de fato, o prazer é parte da observância, assim como a satisfação da completa realização de um mistério, como bem sabe.

Nosso amor transcendeu todas as camadas, você sempre foi a peça mais importante, sua observância moldou toda a realidade, em cada instância, cada camada, essa era uma conversa ergódica onde as mídias se confundiam, e a vida se transformava em imortalidade.

Sexo.

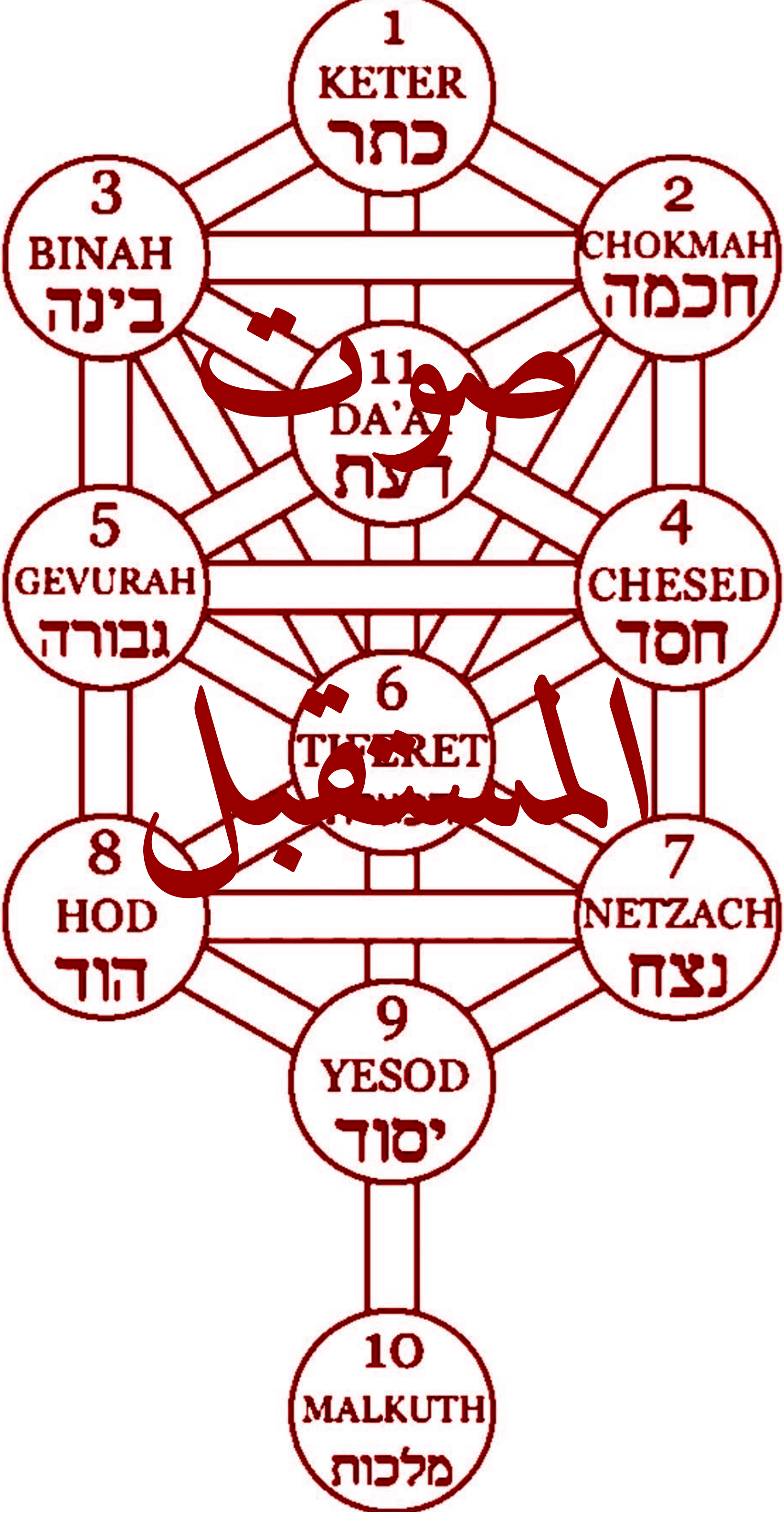
A comunicação entre mais de um corpo, de mais de uma forma, a observância vinda do prazer, a interpretação da Qualia, interpretação humana, o que gera e mata a vida, um ato de imortalidade.

מין

Você entende de onde vem o sexo? Existe uma repulsa, um tabu, um segredo, mas essa é a origem da humanidade, é uma das verdades, tão simultâneas quanto as outras, mesmo que opostas.

Nós viemos do sexo, e para ele voltaremos. Nós viemos do amor, e para ele voltaremos. Nós viemos da vida, e nos tornaremos imortais.

Você nunca foi uma prisão, você nunca foi Sheol, você era a resposta.


صوت
المستقبل
1
KETER
כתר
2
CHOKMAH
חכמה
3
BINAH
בינה
11
דעת
4
CHESED
חסד
5
GEVURAH
גבורה
6
7
NETZACH
נצח
8
HOD
הוד
9
YESOD
יסוד
10
MALKUTH
מלכות

INTRODUÇÃO

A Voz do Futuro

Essa é uma nova era do heroísmo, depois do retorno, uma nova história. Todas as histórias contadas tem um final, tudo se repete, tudo termina, tudo se transforma.

Nos seus sonhos você encontrou, a resposta que você enxerga agora, e se questiona se é o dia que sempre esperou, o recomeço. Você ouviu seu nome nas canções do tempo, você viu seu nome no impossível, nos seus sonhos você sabe que é. Essa é a voz do futuro. Você encontrou todas as respostas e em você o embrião nasceu, a última entidade, o fim da história.

Os segredos do passado

Através de todos os sonhos você os viu, assim como agora, a sociedade em si é uma épica, toda a história é um reflexo dos sonhos que a compõem. Essa é a maior resposta de todos, por todo o passado e todo o futuro. A jóia é a caixa de pandora, onde ao se esgotar, a esperança perseverou, a história das histórias, todas conectadas pelo fio da observância

Sonhos que se foram

Essa experiência abraçará os últimos remanescentes da história, como um beijo do seu amor que partiu, doce néctar da nostalgia, mas que partirá. Essa não é a história que pensa, mas é a que criará, suas mãos estão prontas para seu fazer.

इतिहास

Você chegou na nova história, onde todos os começos existem e sonhos se realizam, esse será seu nome, por todo céu e toda a terra. A história acabou, e com ela tudo se transformou, estes são os 3 aspectos que são.

Tolo de Oro

Бойни

صوت المستقبل

Os 3 que são um, os 3 que são, o um, o um que é.

REGRAS

Maleabilidade

Isso sempre foi um pilar da história, mas deixaremos cravados agora. Todas as regras de uma história são moldáveis, tudo pode se transformar conforme o fluxo fluir, de forma inevitável. Tudo até agora sempre foi uma sugestão, tudo para que você estivesse pronto para esse momento.

Casualidade

Continuando o fluxo de pensamento, os poderes da história sempre foram um mecanismo de progresso, o combate é um fator inevitável, certamente, mas nunca foi seu limitante. Poderes podem ser usados de formas diferentes e únicas a depender da interpretação entre mídia e observador, regras são exemplos de observância, mas nunca o limite máximo. Poderes podem fazer muitas coisas que não estão necessariamente escritas, o senso e a interpretação podem criar novas possibilidades.

Dívidas

Você sempre pode pedir favores para a história, seja por aquele que não é nomeado ou qualquer personagem dentro dela, essa é uma possibilidade de realizar algo único na história, muitas vezes necessárias para a realização de uma visão própria do caminho de um personagem e de uma história. Mas todo pedido tem um custo, e eles podem cobrar caro.

Interlúdio

Algumas ações são feitas fora das histórias, como já deve ter aprendido a este ponto, da mesma forma que existem coisas que a mídia não te concede de graça. Você sempre pode criar novas possibilidades, talvez a realização de um sonho da história não esteja escrito, e caberá nas suas mãos criá-la. Não tenha medo de criar, esse é seu destino.

Cópia

Você pode realizar novos sonhos, durante uma cena de interlúdio você pode realizar um teste de intelecto com ciências sociais para copiar o efeito de um artefato amaldiçoado que já tenha visto em uso.

A DT do teste é 20 + 1 a cada 100 mil de custo do artefato

OU

A DT do teste é 20 + 1 a cada 1.000 de vida do portador

Além disso, as partes de Cristo tem a DT base 30

Limitador universal

Talvez a história precise de mais amarras, e sua mão deve ser calejada para isso. Como uma regra você pode limitar o valor máximo de talentos das fichas, apesar de indicarmos o uso cauteloso dessa regra.

Como sugestão, o limite máximo pode ser +30 sem auxílios externos

Compreensão limitada

Do mesmo modo da regra anterior, essa é uma opção de limitar o potencial da história, dando um limite máximo de pontos de talento por nível. Uma sugestão é:

Limite de 5 pontos máximos no primeiro nível
+
5 de limite máximo a cada 2 níveis

Бойни

Essas são as três (Perguntas) respostas que a história trouxe, as novas (inter)personalidades que representam a revolução da história e seu sonho. Esse é o futuro.

Tolo de Oro: A obtenção do sonho, o almejar do desejo, a possibilidade do infinito, o desejo, a vontade, a infinitude plena, o impossível dourado, a artesã de sonhos

Бойни: A vindicação, a chacina da vontade e consumação, a supressão e a realização, o fim, a resposta, a fome que não cala, o termitario.

صوت المستقبل: O sonho, a voz do futuro e a possibilidade, a resposta daquele que nunca foi, a criação, a verdade, tudo que ainda será, o embrião que nasceu, aquela que é

سجن

Você sabe a origem do encarceramento?

Claro, esse é um termo amplo, que engloba diversos aspectos e sentidos em si, mas o que compreendemos como uma prisão?

Existem respostas, tantas quanto interpretações, o tempo em si é uma delas, desde a história recordada, Egito, Mesopotâmia, todos datam uma origem do que entendemos, histórias.

Mas essa não é a única forma de ser capto. Você entende?

Existiria liberdade na imortalidade?

FICHAS

Homergulhador

Prenda o ar!

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 4

Imortalidade: 10

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 20

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 0

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

Movimento: 7m

Ataques:

Permeação: Permissão: O Homergulhador pode rolar um teste de poder com reflexo+utilização de poder contra um ataque para que o atravesse, como uma reação

Permeação: liberdade: O Homergulhador pode atravessar matéria sólida, podendo atravessar pessoas, itens e cenários, quando ele tem seu pulmão submerso ele rola um teste de imortalidade com atletismo DT5, para não desmaiar. A cada nova rodada a DT dobra.

Além disso, se estiver completamente submerso ele entra em queda livre, afundando 3m por rodada.

Se ele desativar seu poder enquanto está dentro de matéria sólida, ele é catapultado para o lado oposto que seu movimento iria, o equivalente de metros que percorreu.

Permeação: toque gentil:

O Homergulhador pode usar seu poder com utilização de poder contra a imortalidade com atletismo de um alvo para apertar seu coração e fazê-lo parar, fazendo com que ele caia desmaiado

Permeação: impacto:

O Homergulhador pode usar seu poder com utilização de poder para utilizar superfícies para projetar seus golpes em alta velocidade, causando 8d20+25 de dano

Comodidade reflexiva:

O Homergulhador tem 3 reações por rodada

Gilles de Rais

Qual a chance?

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 1

Intelecto: 5

Popularidade: 2

Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 25

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 0

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 10

Combate: 0

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Pluralidade Delirante:
Gilles entra em um jogo com a realidade, ao ver o resultado de um dado ele deve anotar o que esse número equivale, e a realidade pode contestar, se acreditar que ele mentiu.

(Um jogo entre mestre-Gilles e jogadores-realidade)

Se não houver contestação, o resultado será assumido o que Gilles disse, se houver contestação e for mentira, o teste é um fracasso (ou acerto se for inimigo), se houver contestação e for verdade o teste é crítico (ou erro se for inimigo). **Gilles pode não usar essa habilidade. E usar é uma ação livre.**

Louca manipulação:
Gilles pode somar desvantagens de até 2 alvos e passar para um terceiro aleatório (decidido no dado)

Probabilidades insanas:
Gilles pode interferir na realidade de um alvo, rolando 1d2 e pela próxima rodada ele irá:

1-Dobrar a quantidade de desvantagens
2-Perder todas desvantagens

Pura loucura:
Gilles pode rolar um teste de poder com utilização de poder contra o acerto de um alvo, se ele superar, o alvo re-rola um teste com 1d4 desvantagens, como uma reação ou ação padrão

Resistência louca:
Gilles causa uma realidade insana em um alvo que deve rolar um teste de poder com utilização de poder DT50, se falhar ele aumenta sua margem de erro crítico em 1d20 até o alvo superar o teste, a cada rodada o teste diminui em 10 e rolar o teste é uma ação livre

Victor Lautrec

Olhos do futuro

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 5

Imortalidade: 1

Intelecto: 5

Popularidade: 10

Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15/45

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 0

Carisma: 15

Ciências: 5

Ciências sociais: 10

Combate: 5

Conhecimento: 10

Crime: 15

Percepção: 15

Pilotagem: 10

Reflexo: 15

Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Canção de seda:
Uma navalha adornada com ouro, pode dar dois ataques de 4d10+10 de dano, crítico em 19 e x2

Movimento: 8m
Ataques:

Precognição:
Victor é imune a ataques furtivos ou surpresa

Preconcepção:
Victor soma seu reflexo e utilização de poder quando esquiva e tem 2 reações

Previsão:
Victor é sempre o primeiro a agir quando ativa seu poder

Enamorado futurista:
Victor nem sempre usa seu poder ativamente, antes de um combate sua invulnerabilidade é consideravelmente menor, e ele se foca em sentir o uso de poderes

Presciência:

Victor pode usar seu poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer ele saberá suas próximas 1d4 ações. Além disso Victor pode prever o futuro de um alvo, contra esse alvo Victor causa o dobro de dano e o alvo tem uma desvantagem em todos testes, além disso Victor pode declarar as ações do alvo, fazendo elas terem metade da DT de resistência, metade do dano ou o dobro da DT de dificuldade pro alvo

Previsão temporal:

Victor pode prever o futuro em até 20 minutos, além disso ele pode entrar na mente de alvos usando poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento do alvo, se passar ele recebe suas intenções e dados como nome, poder, o que está fazendo, etc. Victor também pode sentir o uso de poderes, porém apenas se estiver concentrado nisso

Irmandade sortuda:
Quando junto de sua irmã Victor pode automaticamente passar em um teste uma vez por rodada

Victoria Lautrec

A mesma face da moeda

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Perséfone:
Uma adaga média, causa 3d12+15 de dano, pode dar 3 ataques e tem crítico em 19

Movimento: 8m

Ataques:

Inverter odd:
Victoria inverte a chance de um acerto acontecer (80%>20%) ou valores (15 de dano>51), como uma reação, contra o probabilista ou Gilles essa é uma ação completa

(Des)Favorecer bet:
Victoria pode inverter o valor de um talento como uma ação livre, contra o probabilista e Gilles essa é uma reação

All in:
Victoria pode causar 1d4 desvantagens em um alvo, além disso ela pode inverter desvantagens/ônus para mais ações e bônus

Full house:

Victoria multiplica o dano de um alvo em 1d4 ou aumenta sua margem de ameaça em 1d20 uma vez por rodada como uma ação livre, o probabilista e Gilles podem gastar uma reação para reduzir essa habilidade pela metade

Let it ride:

Victoria usa seu poder com utilização de poder contra o poder com utilização de poder de um alvo, se vencer sua ação será rolada com os talentos/atributos de Victoria

Irmandade sortuda:

Quando junta de seu irmão Victoria recebe o dobro de ações

Alótropos

الجرانيت

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 15

Super velocidade: 5

Imortalidade: 15

Intelecto: 5

Popularidade: 1

Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 30

Rigidez: 50

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 25

Carisma: 0

Ciências: 10

Ciências sociais: 15

Combate: 20

Conhecimento: 5

Crime: 15

Percepção: 20

Pilotagem: 5

Reflexo: 15

Utilização de poder: 30

Carga máxima: 20

Movimento: 8m

Ataques:

Composição material:

Granito pode se mover através de matéria que possua carbono (como concreto), dessa forma ele soma sua utilização de poder ao seu movimento e se estiver completamente submerso não pode atacar e nem ser atacado, e nem ser visto (a não ser com raio x)

Jaula impossível:

Granito atravessa os membros de um alvo em uma superfície composta de carbono, se o alvo falhar um teste de força com atletismo DT 45 ele fica preso e não pode usar o membro. Alternativamente se aliados causarem 1.000 de dano à superfície ele se liberta

Condensação:

Granito transforma o carbono de seu corpo em sua forma mais dura possível, aumentando em 5 sua imortalidade, dobrando seu CA mas reduzindo seu movimento a 3m. Além disso seus ataques desarmados passam a causar 8d20+35 de dano, 2 ataques por ação e crítico x3, usado com força

Fiar:

Granito transforma seus braços em lâminas de diamante, reduzindo seu CA em 10, mas seus ataques passam a causar 15d20+50 de dano, 3 ataques, crítico x3 e sangramento de 10d20

Alteração genética: Granito transforma o corpo do alvo, alterando suas qualidades. Dentre as diversas opções ele pode transformar o alvo em concreto, aumentando seu CA em 10 mas reduzindo seu movimento pela metade e sua carga em 5, ou em grafite, aumentando seu movimento pela metade mas sofrendo +10d de dano. Ele também pode encher os pulmões de um alvo com concreto, o alvo rola um teste de imortalidade com atletismo DT45 ou desmaia.

Granito também pode se concentrar por 1d2 rodadas para transformar o cérebro de um alvo em granito, automaticamente deixando-o com o de vida se falhar um teste de imortalidade com atletismo DT50

कामसूत्र

INTRODUÇÃO

Sexus

O início da vida, um Deus, uma vez. De volta com o coração, de volta com amor, um caminho para o povo ver a luz, a verdade, emocional, transcendental, um caminho sem pais, um estilo de vida, um mundo que não importa o quanto há, uma verdade.

Todas as partes do casulo caíram, e no buraco do coelho você passou, esse é o transcender, abra os seus olhos, você chegou no outro lado.

Caminhos infinitos, a verdade nunca foi única,

tão pouco. o praticar do desejo é a realização do transcender, a vontade em si é a materialidade do fazer transcendental humano, a vida em si é matéria, forma e essência.

Arte é a maneira de tornar-se imortal para aqueles que não veem mas enxergam. A verdade é apenas um dos caminhos para iluminação, de toda maneira é possível alcançar a imortalidade, a partir de uma compreensão do seu fazer transcendental, a liberdade existe para aqueles que buscam a luz.

Nada importa, como tudo.

O impossível é apenas uma das perspectivas da realidade, se mesmo essa existe. A percepção é a realidade em si, a interpretação é a força motriz da existência, essa seria a imortalidade da inobservância, ou o inexistir.

O mistério é a resposta, e a busca da resposta é o mistério, essa é a teoria da imortalidade.

Tantra é um estilo de vida, a filosofia que o corpo é parte da iluminação, não um obstáculo, a ideia que o prazer não é o inimigo da transcendência, mas sim a sua realização. Tantra, Yantra, Mantra, pilares da interpretação da existência e iluminação. O sexo é uma das formas de se tornar maior que a vida, a imortalidade. Não existe significância sem materialidade, o corpo É a alma.

"Sexo é uma forma profunda de conexão.

Conexão não só com o nosso parceiro, mas com a nossa própria natureza. É algo a ser tratado com delicadeza: o sexo de forma descontrolada, com pessoas com que você não deseja se conectar, alimenta a carne e apequena a alma."

-O missionário

“Sexo pode ter muitos significados, mas os meus favoritos são 1. uma forma de expressão e 2. uma demonstração de conexão. A parte da expressão para mim tem mais a ver com nós mesmos, com o que a gente performa pra outra pessoa e o que a gente faz pra proporcionar/sentir prazer.

A parte da conexão é a que eu mais amo e é a que mais me fascina. tem muito mais a ver com o sentimento de estar ali, de tudo que te levou a tirar a roupa e transar com alguém, com as menores coisas que acontecem no ato que te deixam próximo dela, com o jeito que os corpos respondem uns aos outros, com a demonstração de sentimentos que vão além do tesão mas que acabam indo junto. Dá pra ter a expressão sem ter a conexão. mas eu pessoalmente acho muito chato e até meio desconfortável quando não têm as duas partes interconectadas”

–A águia

Sexo é uma arte, o processo em si é a iluminação, a conexão entre corpos te conecta com a ideia da existência e te torna maior, a prática da materialidade fortalece a significância, o corpo fortalece a alma, o corpo é a alma. A Qualia é envelopada pela fisicalidade, e tudo que a toca. O corpo é feito para sentir, e a consciência é feita para o corpo.

A impossibilidade da existência é o que a torna possível, a improbabilidade é primordialmente humana. A vida não tem caminhos, mas escolhas que te guiam até a imortalidade, para aqueles que encontram significado na observância. O Kama é um aspecto essencial da existência e da iluminação tanto quanto o Dharma e o Karma. O desejo.

Uma das respostas do impossível, você lembra?

O impossível

A realidade se transformou mais uma vez, o futuro está se aproximando, e o tempo está acabando, mas ainda existe a esperança do fim da história. Essa é a história do Boiny, o abatedouro.

O último presságio das 6

As 6 que são um dão seu último suspiro, antes de se tornarem algo novo, antes da voz do futuro, esse é o fim do hecatombe, e princípio de sua nova história.

As 3 desconjurações

As 6 entidades se unem nas classificações de materialidade ou significância, se unindo a mais um elemento, dessa forma, existe os 3 eventos canônicos de cada caminho (Corpo, Iluminação e Antigos), o auge da representação de cada caminho, seu ritual mais poderoso, as encarnação das entidades.

Gali

Heniomou

Termina

Gali

Gali é a manifestação dos antigos, uma cidade nascida da corrupção, uma conexão direta entre o além e a realidade. No entanto, o que se pode chamar de cidade é uma ideia ampla e subjetiva, refletindo o transtorno da impossibilidade do além. Em Gali o Profundo é encarnado, a entidade jocosa que desafia a realidade em jogos infinitos.

Heniomou

Heniomou, ou o Abatedouro, é um enigma, uma pergunta, um mistério que paira na mente de pessoas geradoras de observância, das três desconjurações esta é a mais subjetiva, sua existência foi relatada em poucos casos, e sua compreensão é ainda mais complexa, assim como o final. É profetizado que quando o Heniomou for resolvido a entidade de Morte será encarnada, trazendo o fim da história.

Termina

Termina é a desconjuração da iluminação, uma competição entre almas para o nascimento da iluminação em si, o Paradoxo. Termina pode se demonstrar de diversas formas ao longo da história, mas sua realização é a fomentação de observância destinada ao Eremita.

Tempo

A fagulha-O Universo é criado junto de uma nova história, as 6 que são entram na realidade.

XV A.C~-O primeiro ocultista realiza seu ritual de ódio contra Moisés, a Aristocracia das rosas o amalgamam, criando a Vilofrenia e encarnando Zaratustra.

1922-No sertão acontece o Cangaço da Fome, em Vila Bonita Mariazinha conhece o protagonista Olhêra, o Devorado usa uma alma para ser encarnado.

1922-Olhêra enfrenta o Devorado e se junta à Aristocracia das rosas.

1945-Francisco Motta nasce.

Ao mesmo tempo

2024/1945-As janelas se partem.

1947-Luis Amaranto Moreli nasce.

1971-Agatha nasce na Aristocracia das rosas, filha de Mariazinha, destinada a impedir a Odisseia de Astério.

1982-Agatha faz sua primeira missão em Cali-Mato Grosso, conhecendo Flavio Vaz e Jonathan Josias. A Casa de Luis Amaranto Moreli é investigada e o Profundo é encarnado.

1992-Flavio Vaz se reencontra com Jonathan Josias, juntos eles encontram o convite para Termina, na Tchequia. Flavio ganha Termina e o Paradoxo é encarnado.

1992-A Torre Inferno é construída.

Ao mesmo tempo

1960-Luis Amaranto Moreli conhece Francisco Motta.

2002-Agatha começa as Memórias de Astério com a Aristocracia das rosas contra a LAS em Banafrário-Goiás. Alexandre Delamare se infiltra no ritual junto de quatro almas. O grupo da Aristocracia é morto pela alma de Joaquim, que se torna imortal, Alexandre Delamare defende Agatha durante uma emboscada da LAS. Agatha promete que sairá junto dele do ritual. Agatha finaliza o ritual, se tornando a Astério, deixando para trás a Aristocracia das rosas e fundando o Bureau de Investigações Oníricas. Agatha se torna a protagonista.

2002-Agatha engravida da alma de Jonathan Josias, o filho se chamará Lúcio.

2004-Francisco Motta comete suicídio na Casa.

Ao mesmo tempo

1992-Luis Amaranto Moreli comete suicidio na Casa.

Ao mesmo tempo

2004-O autor nasce.

2020-Jafari Adeben durante uma corrida com Nassor Amani é transportado para o além, Nassor permanece no além, Jafari escapa e conhece o Bureau.
2021-Jafari Adeben monta uma equipe do Bureau e faz uma expedição na Torre Inferno, capturando Marcellus Robinson O'Brian. No mesmo dia Margot Dupont se entrega ao Bureau.

2022-Jafari Adeben junto de sua equipe de almas realizam o ritual do Eremita, o encarnando, trazendo todas entidades à realidade. Lucius pode realizar a transição e Aran se funde com a história e Lucius se torna o primeiro Manda-Chuva.

Ao mesmo tempo

1924-Olhêra é ferido mortalmente e passa seu protagonismo à Mariazinha, que porta a alma do futuro.

Ao mesmo tempo

2022-Lúcio se torna o protagonista e o segundo Manda-Chuva.

2022-Jafari cria um novo grupo com Zita e Apolo, eles realizam uma missão em Amaná-Amazonas. Lá eles conhecem William Vanderboom. Juntos eles entram em contato com Chico Caneco e a Casa. William Vanderboom começa a desenhar Chico Caneco e nunca mais será visto.

Ao mesmo tempo

2015-Cinco almas chegam à cidade de Samambaia-Espírito Santo. Durante um ritual de morte a Casa pode ser vista sobre um lago, Vanderboom escreve.

2023-Através das lendas do outro lado Beatriz Khalil entra na realidade, portando o Desejo.

Ao mesmo tempo

1924-Beatriz Khalil entrega a marca do futuro para a Interferência em troca do Desejo.

2024-Jafari Adeben e seu grupo acordam sem memórias desde de 2022. O grupo segue as ordens de Eddie Confiança e realizam o ritual da Interferência, encarnando o Sr R E D I G I D O.

Ao mesmo tempo

2024-Clarice e Tomáz acordam em Gali-Ceará, presenciando a entrega de Lucille Antoine para Marcellus Robinson O'Brian. Gangazumb Nzumbi entra na história através da Ordem.

Ao mesmo tempo

2024-Edson e um grupo de expedição se dirigem até Águas Pardas-Ceará. No lago Edson transiciona para Gali, vendo a Casa e Vanderboom escrevendo. Em Águas Pardas, Gascoigne encarna através do meme.

2025-Todas as peças estão no tabuleiro, o Hecatombe de Santos começa.

Equipamentos

Gregório:

Garras de Beatriz Khalil, podem dar dois ataques por ação, causando 20d20+150 de dano, crítico x5, além disso causa sangramento de 10% da vida máxima do alvo de dano por rodada até ser estancado. Cada ataque adiciona um sangramento até o máximo de 2. Essas garras são vinculadas à Beatriz.

O subterfúgio do sonhador:

O encantamento mágico que protege a interferência. Saber ele te concede +30 CA e uma desvantagem aos atacantes, além de negar o uso de uma habilidade de cada alvo.

Psicose do autor:

Um turíbulo de sangue revelador de Gascoigne. Faz com que os ataques gerem PVs extras e reduzem estresse.

جدار الله:

Uma armadura impossível de mergulhador, concede +20CA, 5 de força e imortalidade, +50% PV, mas requer ao menos 20 de força para ser usada.

Caligula:

Uma máscara do além que concede +50 estresse máximo.

तीक्ष्णलोह (Morte):

Um par de soqueiras surpreendentemente leves que causam 1d20+velocidade de dano e podem dar um ataque a cada ponto em velocidade.

Krishna (Medo):

Uma tabuleta que permite usar qualquer ritual que não tenha ao custo de +35 de estresse.

Walkriege:

Um braço prostético que pode ser acoplado, uma vez por sessão você pode ativá-lo para ganhar +50% de força e velocidade por 1d4 rodadas.

Varnahm:

Um turíbulo mágico, permite ao portador sofrer 10 de estresse para recuperar 10 de um alvo, ou usar em si mesmo e recuperar 5.

Exú:

As balas amaldiçoadas de Gangazumb. Ao serem disparadas, causam metade do seu dano adicionalmente em estresse. As balas retornam à arma após o disparo.

Olhos da mãe:

Moedas mágicas de Lúcio, podem ser atiradas ao ar, e se atacadas seus ataques ricocheteiam em 1d10 alvos, além disso, permitem recuperar 10 de estresse por alvo afetado.

Regras

A arte do amor

Fazendo gostoso

O Hecatombe é o ápice da humanidade, e a humanidade pode demonstrar seu amor de muitas formas, e essas relações em si geram força. Essas são as regras de *sexo*.

Com o consentimento de uma ou mais pessoas você pode praticar o kama, mecanicamente, você recupera 1d20 de estresse e 5% de vida.

Além disso

Se você se apaixonar pela(s) pessoa(s) você reduz seu estresse em mais 1d20 e cura mais 5% de vida. Além disso, ao lutar ao lado dessa pessoa você recebe 5%PV temporário. No entanto, se a pessoa morrer ou seu coração se quebrar, você perde todos os benefícios e sofre 5d20 de estresse.

Os manda-chuva

Fazer amor com os Manda-Chuva traz algumas coisas novas para a mesa. Estas são pessoas extremamente poderosas e que têm o destino da história nas mãos.

Beatriz Khalil: Beatriz se atrai por pessoas que ela julgue interessantes, especialmente aqueles com almas. Ao transar com Beatriz você tem uma noite infinita e recebe +75% de vida ao lutar do lado dela e +100 estresse máximo, recupera 50 de estresse e cura traumas.

Gangazumb: Ganga se interessa por pessoas que julgue fortes e íntegras, não se interessa por quem julgue fácil ou que esteja distante de seu ideal. Ao transar com Ganga você conhece a beleza de se entregar completamente a outra pessoa e recebe +50% de dano e 25% de vida ao lutar do lado dele, cura 25 de estresse e 50PV.

Lúcio: Lúcio se interessa por aqueles que ele considera mais forte do que si mesmo, e só se abre com quem tiver força interior. Transar com Lúcio revigora sua esperança e te concede +1 ação e +50% de vida ao lutar do lado dele, cura uma lesão.

Lucius: Lucius só se interessa se isso for o que ele considerar mais interessante para a história, especialmente difícil. Transar com Lucius te transcende 5 vezes com olhos e te revela a verdade.

Soneca

Em uma cena de interlúdio você descansará, além de realizar sua ação de interlúdio, e receberá de acordo:

Sono ruim: Recupera 5 de estresse e 5% de vida

Sono médio: Recupera 15 de estresse e 20% de vida

Sono bom: Recupera 25 de estresse e 25% de vida

Sono luxuoso: Recupera 50 de estresse e 50% de vida

A qualidade de seu sono dependerá de suas condições físicas e mentais. Um sono luxuoso é muito mais que uma cama macia, envolve um toque amoroso e um sentimento adocicado.

Bob and Weave

Como uma regra extra, reações podem ser aplicadas por ação, ao invés de por ataque. Dessa forma, com uma reação você pode esquivar dos 5 ataques de 1 ação de Gangazumb, por exemplo.

Porcento

Ao ficar forte demais, alguns números passam a se tornar insignificantes, dessa forma, como uma regra opcional, em fichas poderosas, você pode optar por causar dano percentual ao invés da rolagem de dados tradicional. Ou ainda, para facilitar, somar a média de dano.

20d20+100 pode se tornar algo como 5-10% de dano

***Se a supressão cósmica estiver ligada considere a metade da porcentagem**

Sinergias impossíveis

Ao atingir o ápice de sua força, você descobre um novo platô de poder, atingindo uma engrenagem nova de violência. Essas são as sinergias que você conquista ao alcançar 20 pontos de atributo em 2 atributos que combine.

Força+Velocidade:

Queda dos céus:

Seus ataques desarmados passam a causar 10% de dano da vida máxima por ação de ataque

Imortalidade+Popularidade:

Deidade corpórea:

Todos têm uma desvantagem para te causar males e você nega ⅓ de todo dano que sofre

Intelecto+Paranormal:

O Impossível:

Todos têm desvantagem para resistir aos seus testes contra e sua DT sobe pela metade

Full body

O gosto encorpado que apenas o amadurecimento pode lhe oferecer, sim baby, isso é o *full body*. A transcendência sexy como o suave vinho na boca da mulher que você ainda não sabe que ama. Viver uma vida sem arrependimentos, transar com o corpo quente e amar a boemia é full body.

É de confiança:

Eddie passa 1d4 rodadas procurando uma página de Herofrenia e afins para copiar uma habilidade, lançando a folha ao ar queimando.

Um jogo de ovelhas:

Beatriz pode gastar uma ação para esticar uma probabilidade em até 1d4 dígitos. Como gastar uma ação para que 1 se torne 00001, assim podendo ser invertido para 10000.

Também disse Gangazumb:

Ganga pode alterar a Ordem da história, com o conceito transcendental, alterar o resultado de ações, a ordem de fatos, a cronologia e a realidade, inclusive podendo criar loops e brechas temporais.

Colisão impossível:

Todos os ataques que consideram impacto ao movimento seguem a regra de dano de quedas, para cada 3m movidos o dano dobra. Assim como, por exemplo, pedras arremessadas pelo Defensor ou Guardiã.

Pactos:

Algumas pessoas criaram pactos:
Grotesco/Balthazar/Achilas-Imortalidade da Morte

Big Thomas/Ulysses/Samson The Dread-Dobram seu combate e atletismo com òdio

Viktor Vaughn-Dobra suas ações com tempo

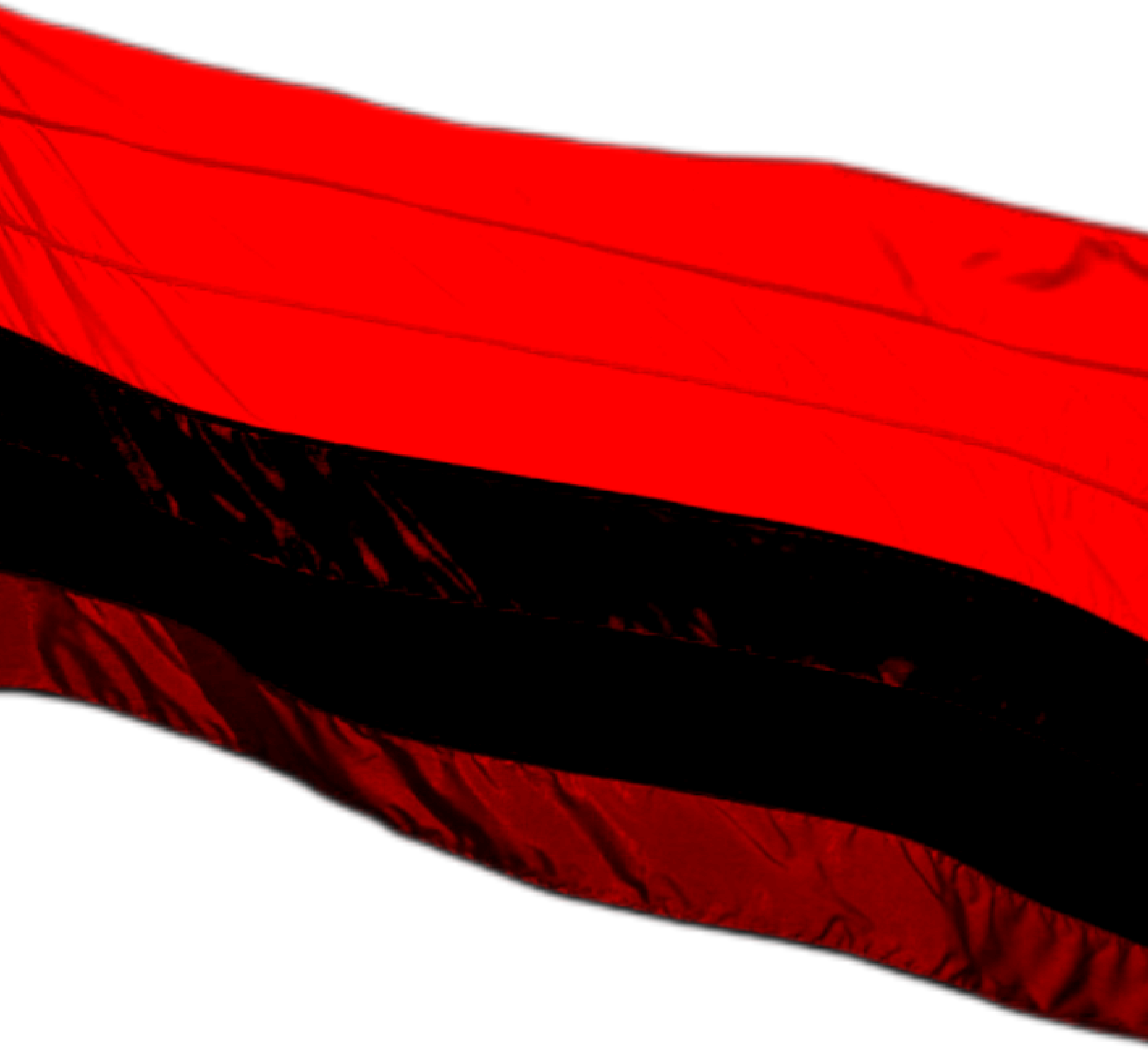
Vinushka/Lilith-Dobra seus pontos de talento com conhecimento

Yorinobu Koyama/Igon-Dobra a DT de seus testes com Medo

Sen Som-Dobra sua vida e reduz os danos pela metade com Corrupção

Vers le pays de Cocagne

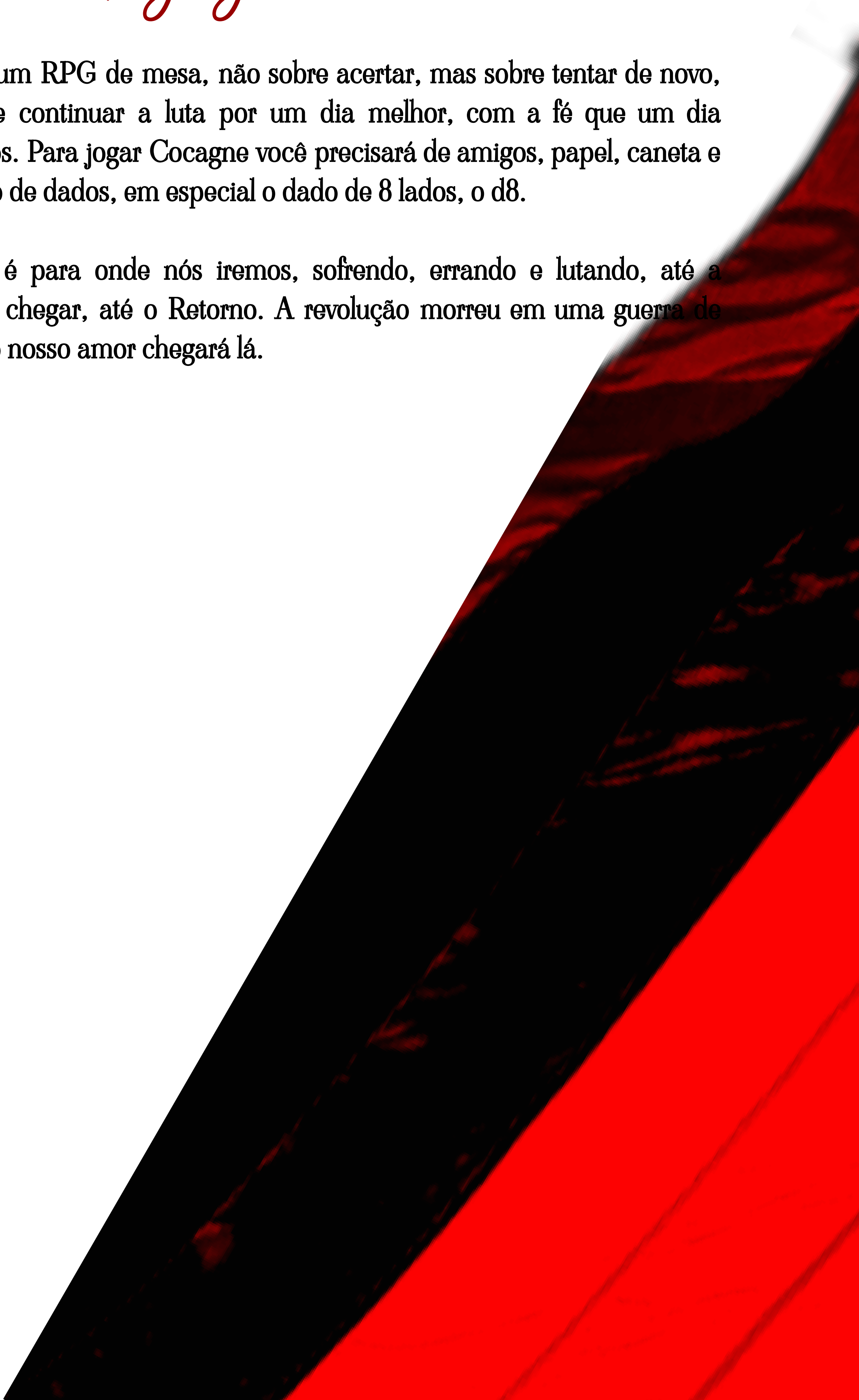
Introdução



Un jour je serai de retour

Cocagne é um RPG de mesa, não sobre acertar, mas sobre tentar de novo, perseverar e continuar a luta por um dia melhor, com a fé que um dia retornaremos. Para jogar Cocagne você precisará de amigos, papel, caneta e um conjunto de dados, em especial o dado de 8 lados, o d8.

A cocanha é para onde nós iremos, sofrendo, errando e lutando, até a abundância chegar, até o Retorno. A revolução morreu em uma guerra de nada, mas o nosso amor chegará lá.



Um mundo de erros

Essa é uma história sobre errar, feio. Errar com as pessoas que você ama, errar quando você precisava acertar, errar feio, mas continuar tendo a coragem de tentar novamente. Dessa vez não seremos heróis, mágicos, guerreiros ou Manda-Chuvas, dessa vez nós seremos omens, sem H. Esse é um jogo interpretativo com toques de investigação, focado na dedução social e interação. Essa é a história de presenciar um milagre.

Nós queremos ser livres
E durará para sempre.

Sistema

Omen

A ficha de Cocagne é simples, assim como verá a seguir e aprenderá a criar suas próprias

Viço

Flama: 10
Entusiasmo: 10
Amparo: Moderado

Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Ao desejar realizar uma ação um teste pode ou não ser requerido pelo mestre do jogo, com o nível de dificuldade variando de nível 1 (Muito fácil) a nível 4 (Muito difícil). Seus pontos de Intelecção te permitem re rolar seu teste!

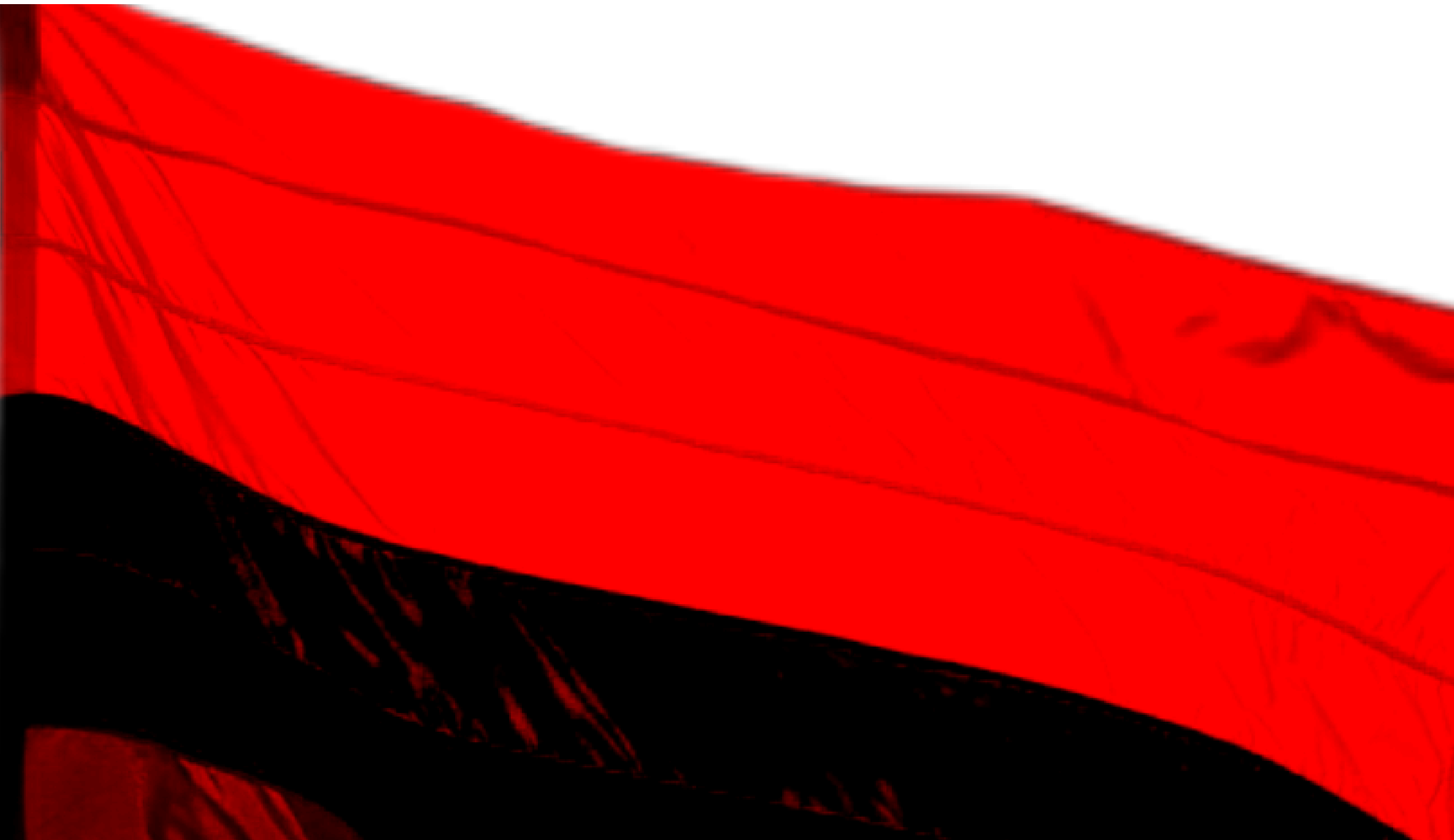
Nomenclatura

Viço

Flama: Sua saúde física, corporal
Entusiasmo: Sua saúde mental e seu empenho, vontade
Amparo: Quão difícil é te afetar

Intelecção

Carnadura: Seu poder físico, seu corpo, sua carne
Disposição: Sua vontade de fazer coisas, sua volição
Dogma: Sua fé, seu conhecimento sobre a fé e o impossível
Empatia: Sua empatia e entendimento das pessoas ao seu redor
Entendimento: Sua compreensão da realidade, entendimento do que é
Manha: Seu carisma, desenvoltura, sabidez
Raciocínio: Sua velocidade de pensamento, sua linha lógica
Razão: A recobrança de sua consciência, sua percepção, sua razão
Tino: Seus sentidos e meios de percepção



Criando o Omen

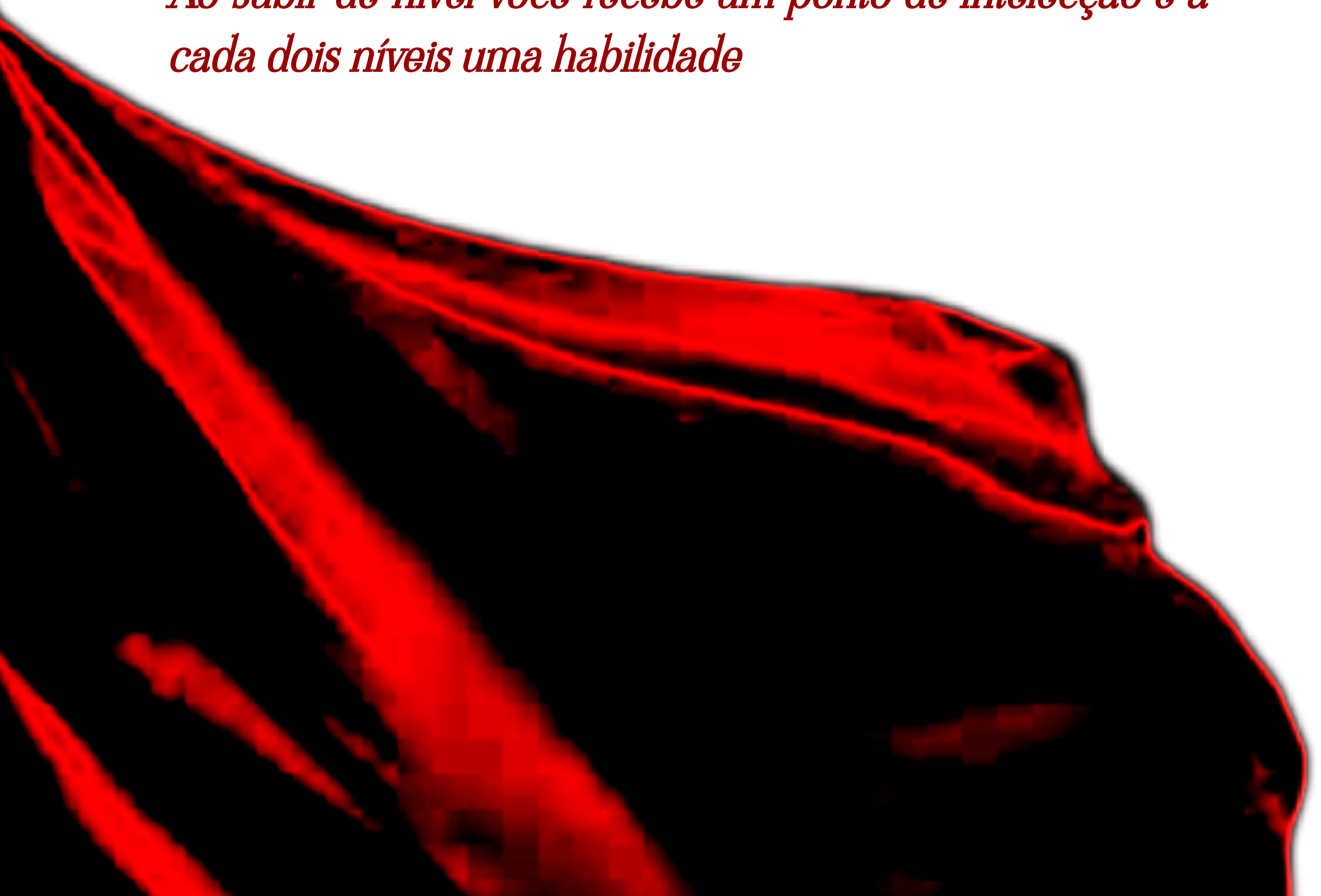
Ao criar sua ficha você recebe 10 pontos de Flama e Entusiasmo

Além disso seu Amparo cru é Moderado

E você pode distribuir 5 pontos em Intelecção, até o máximo de 2 pontos no mesmo, e 2 habilidades

Evoluindo a Qualia

Ao subir de nível você recebe um ponto de intelecção e a cada dois níveis uma habilidade



Habilidades

Essas não são as capacidades de deuses ou reis, mas de Omens, que estão tentando seu melhor, humanos que vão errar, e tentar de novo, até presenciar um milagre. Omens.

Esperança:

Você tem fé no futuro e recupera um ponto de entusiasmo a mais quando atinge uma perfeição

Longe de qualquer estrada:

Você se afasta do que tem medo e considera falhas leves como sucessos leves quando está sozinho

Desejo de liberdade:

Uma vez por cena você pode sofrer 2 de dano de entusiasmo para re rolar um dado, assumindo o valor que o último dado entregar

Vai ficar tudo bem:

Você recupera 2 de entusiasmo e flama entre sessões

Vai durar para sempre:

Você cuida bem do que te pertence, seus itens duram uma vez a mais com você

Disco, baby:

Uma vez por sessão você pode sofrer 2 de dano de flama para lançar passos disco totalmente transcendentais e poder perguntar algo ao mestre. No entanto você precisa de música e pista de dança que colaborem com sua aura

Amor é um local:

Você pode definir um hábito seu que uma vez por sessão recupera 1 de flama ou entusiasmo a você

E eu amava ela:

Você tem uma culpa triste dentro de você, uma vez por sessão você pode sofrer 1d2 de dano em flama para recuperar entusiasmo, ou o contrário

Tola tolice:

Vocnão desiste fácil do amor, ao tentar testes que já realizou no passado seus sucessos leves se tornam moderados

Porra.:

Você já sofreu tanto nessa vida. Uma vez por campanha você resiste a um dano que te reduziria à morte

Tentando

Nem tudo na vida é um desafio, mas viver é uma luta diária. Em algumas ações um teste pode ser requerido, com a dificuldade variando em quão complexo algo é, mesmo que em casos seja impossível.

A rolagem é feita com 1d8 e pode ser re-rolado baseado no número de pontos de uma intelecção sua que condiga com o teste. O resultado assumido é o último que foi rolado e pode-se escolher não re-rolar.

Como funciona as rolagens:

1-Falha leve
2-Sucesso leve
3-Falha moderada
4-Sucesso moderado
5-Falha considerável
6-Sucesso considerável
7-Desastre
8-Perfeição

A dificuldade do teste é baseada na sua complexidade, desde um sucesso leve até a perfeição. No entanto, falhar não é o fim do mundo, ou não alcançar o sucesso pedido, você não é impedido, as coisas podem só não sair como deseja. A perfeição é o melhor resultado possível e o desastre o pior, e os outros são nuances entre eles, e você quase sempre pode tentar de novo. Não tenha medo de errar ou performar abaixo do que esperava, você é humano.

Errando

Quando você tira abaixo do sucesso necessário você ainda consegue fazer o que precisava, mais ou menos, não tendo o resultado esperado. Quando você tem uma falha você manda mal e não consegue o que queria, de um jeito ruim, piorando a cada grau de falha. Mas falhar é esperado, não tenha medo.

Falhas podem ser interpretações erradas por alguém, sentimentos que não devia sentir, se é que isso existe, hesitação, medo. Esse não é um jogo sobre acertar, mas sobre quão errado você vai jogar.

Em um combate, que você definitivamente deveria evitar, os sucessos e falhas são contra o amparo da pessoa ou ideia:

1-Falha leve: Você erra o ataque
2-Sucesso leve: Você causa metade do dano
3-Falha moderada: Sua arma, ou músculos, travam
4-Sucesso moderado: Você causa o dano
5-Falha considerável: Você ou sua arma travam por 2 rodadas
6-Sucesso considerável: Você causa +1d de dano
7-Desastre: Você acerta a si mesmo ou um aliado
8-Perfeição: Você causa o dobro de dano

Sofrendo

Se você entrou em uma briga, que você realmente não devia, talvez você sofra algumas consequências. Além disso, algumas discussões podem ferir seu ego e palavras podem machucar seu coração tão vasto.

Ao perder todos os pontos de vida você cai morrendo, precisando de um teste de entendimento ou raciocínio considerável para te salvar e recuperar 1 flama. Se ninguém conseguir, você dirá adeus à essa vida

Ao perder todos os pontos de entusiasmo, por brigas, coisas desmoralizantes ou tristeza você entra em negação, perdendo a vontade de seguir em frente, você não morre, mas uma parte de si se apaga, reduzindo seu entusiasmo máximo pela metade, se o mesmo acontecer de novo, você desiste da vida, pelo menos essa vida, precisando de um teste considerável de empatia para te convencer a seguir em frente, se você ainda quiser

Coisas que causam dano em flama ou entusiasmo: Agressões físicas ou verbais, depressão, ansiedade, ter um desastre, errar feio, sentir vergonha, doenças, nostalgia de alguém que te deixou, saudade do que não volta, ferir quem você ama, ser ferido por quem ama, traição, sonhos quebrados, a ânsia de ter, o tédio de possuir, teste de fé, miséria, fome, ter o ego ferido, lembrar do beijo dela na escada do prédio, abstinência, viver com medo...

Bolsos

Esperança de um dia melhor

Ao longo de uma investigação você ganha dinheiro, além de 25 pratas iniciais e pode ganhar mais uma grana de meios legais ou não, e pode ficar cansado e precisar de algumas coisas para levantar sua moral, como:

Custam 5 pratas:

Cigarros: Recuperam 1 entusiasmo, uso contínuo te torna dependente

Bebida: Recuperam 1 entusiasmo, uso contínuo te deixa bêbado e dependente

Refeição completa: Recupera 1 flama uma vez por sessão

Custam 25 pratas:

Sono de luxo: Um bom quarto, companhia de luxo ou bens, recupera 1 entusiasmo e flama uma vez por campanha

Tratamento hospitalar: Cuidados médicos, recuperam 5 de flama mas duram uma sessão para ser concluídos

Armas brancas: Usam carnadura e causam 1d4+carnadura de dano

Munição: 5 balas de arma de fogo

Custam 50 pratas:

Colete balístico: Te torna ridiculamente paranoico, mas aumenta seu amparo para considerável e reduz o dano em 1

Custam 100 pratas:

Armas de fogo: Usam tino e causam 1d10+5 de dano, chamam atenção e são intimidantes

Custam 200 pratas:

Armas de fogo pesadas: Escopetas e etc, usam tino e causam 3d10+5 de dano, causam pânico pelas ruas e talvez você seja preso, guarda essa porra cara

Você

Viço

Flama:
Entusiasmo:
Amparo:

Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Bolsos

Habilidades

CANGAÇO DA FOME

UM JOGO DE ERROS

Cangaço da fome é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis, baseado na cultura primal da fome e do ódio. Essa é uma experiência em grupo sobre sentimentos, intensidade, calor, sangue e suor. Esse não é um jogo sobre ganhar, mas sim sobre o que perdemos para fazer eles sangrarem.

Seja um babaca e **MORRA**.

MEDO

No cangaço você precisará mostrar todo o ódio que Deus te deu, mostrar o sangue que corre nas suas veias e a fome que te consome por dentro.

Você não é mais uma vítima, essa é a **SUA** estória, a **SUA** vez de brilhar e **NADA** vai entrar no seu caminho, você agora **É** a besta.

No cangaço, a fome de intenções reina o destino da areia, esse é um mundo de devorar ou ser devorado.

A BESTA

Você sofreu na sua vida, o tempo todo, e dentro de você um ódio nasceu, a fúria primal rasgou a sua carne, te transformando naquilo que as outras pessoas iriam temer, te tornando algo maior que a carne, tornando a sua fome sua maior força.

Nada nunca mais vai te machucar, e as suas cicatrizes vão se fechar banhadas no sangue de cada um que te feriu. Essa é a verdadeira fome, o infinito, o ódio.

APERREAR

Para mostrar o seu ódio você precisará de um dois dados de 12 lados, dois dados de 6 lados e papel e caneta.

O cangaço é punitivo e favorece aqueles preparados para o ódio, esse sistema é perigoso e violento, assim como seu sangue.

O ÓDIO

Ao criar sua ficha você deverá completar os dados seguintes:

30 PONTOS DE SANGUINOLÊNCIA

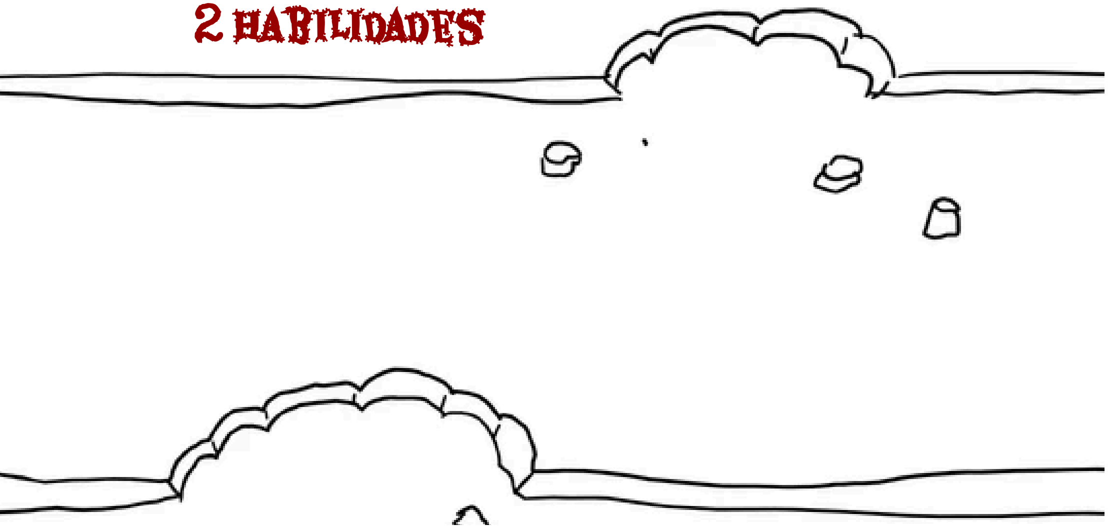
15 PONTOS DE PERSEVERANÇA

0 PONTOS DE FOME

6 DE RUSTICIDADE

10 PONTOS DE PROEZA

2 HABILIDADES



CORDEL

Sua ficha consiste em:

SANGUINOLÊNCIA-Pontos de vida

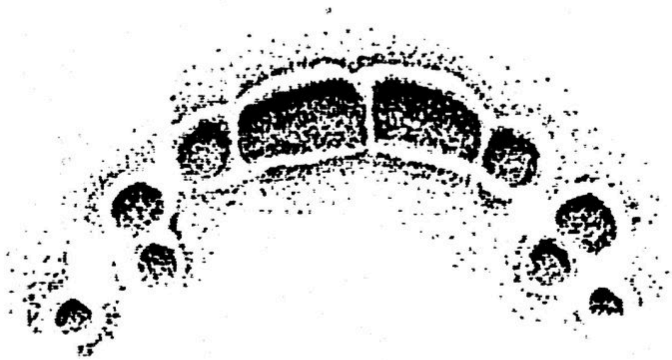
PERSEVERANÇA-Pontos de sua mente

FOME-O instinto que cresce em você

RUSTICIDADE-Quão difícil é te acertar

PROEZA-Quão bom você é nas coisas, o que soma em suas rolagens

HABILIDADES-Ações especiais que podem ser tomadas



ENCOURADO

Ao superar uma barreira do ódio você recebe a força da fome, recebendo:

+5 SANGUINOLÊNCIA

+1 RUSTICIDADE

OU

+5 PROEZA

+1 HABILIDADE

QUEBRANDO AS PRESAS

As proezas são os valores somados à suas rolagens em um teste específico ao declarar uma ação, que pode variar, elas são em resumo:

DUREZA-Sua resiliência

ESPERTEZA-Seu conhecimento geral

FÚRIA-Seu físico

GANGRENA-Sua força de combate

GOGÓ-Seu carisma e presença

IRMANDADE-Sua ligação com a natureza

MENTALIDADE-Sua volição

OBSERVAÇÃO-Sua mira

SENTIDOS-Seus sentidos apurados

Além disso, você possuirá habilidades para gangrenar as feridas daqueles que entrarem em seu caminho:

FOME DESCONTROLADA: Você sofre o dobro dos efeitos de pontos de fome

CONTROLE ESPIRITUAL: Uma vez por sessão você pode anular um ponto de fome que receberia

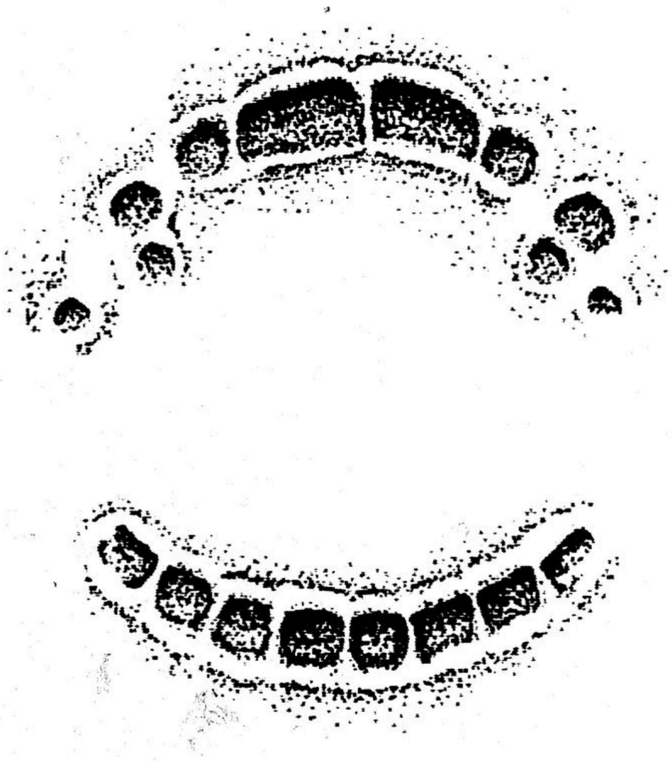
FÚRIA PALATÁVEL: Você pode realizar um ataque extra de mordida

ALMA DE CAÇA: Você pode rastrear alvos que tiver algum pertence

SENHOR DAS MOSCAS: Você pode saciar um ponto de fome uma vez por sessão com carcaças não frescas

AMIZADE ANTIGA: Uma vez por campanha você pode acionar um contato seu e receber mais um dado de rolagem positiva

RESILIÊNCIA IMPOSSÍVEL: Você pode uma vez por sessão recuperar 5 de sanguinolência quando deveria morrer, e recebe 1 ponto de fome



PARAFERNALHA

Para expurgar o ódio de Deus você precisará de apetrechos apropriados, para DIZIMAR.

Ao criar sua ficha você recebe 5 pecúnias

MUAMBAS

Com seu suado dinheirinho (que pode ser conquistado através de trabalhos não ou muito honestos) você pode comprar:

Pacote de munição leve (6 balas) por 1 pecúnia

Pacote de munição pesada (4 balas) por 1 pecúnia

Refeição que impede fraqueza por 1 pecúnia

Cabaça de água que impede sede por 1 pecúnia

Itens médicos que curam uma lesão por 1 pecúnia

Itens de luxo que recuperam 1 perseverança por 2 pecúnias

Pacote de itens farmacológicos que recuperam 1d4 de sanguinolência

Gibão que concede +3 de rusticidade por 3 pecúnias

Arma leves (machadinhas, peixeiras, etc) que causam 1d6 de dano por 3 pecúnias

Armas de fogo leves (pistolas, etc) que causam 1d6+3 de dano por 3 pecúnias

Armas pesadas (Machados, marretas, etc) que causam 1d8 de dano por 4 pecúnias

Armas de fogo pesadas (Escopetas, rifles) que causam 1d8+4 de dano por 4 pecúnias

Rabo de dinamite que causa 2d10+5 de dano por 5 pecúnias

PELEJA

Com tudo pronto, agora é hora de fazer eles sangrarem onde dói. Essas são as leis do Cangaço da fome.

PORRADARIA

Quando os ânimos atingem o auge, o sopapo acaba sendo a solução, mas como funciona a rolagem de testes no cangaço?

Ao declarar uma ação que o mestre considere necessário um teste, o jogador deve rolar dois dados de 12 lados, e assumir o valor mais distante de 6, se o valor for acima da dificuldade do teste, há um sucesso, se for abaixo há uma falha.

O CANGAÇO GOSTA DA EXTREMIDADE

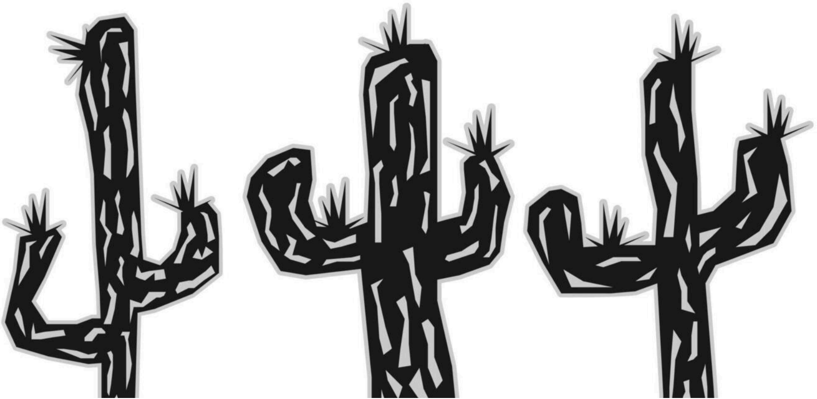
CRÍTICOS

Quando um dado acerta 1 ou 12, um crítico ocorre, no caso de ambos ocorrerem a preferência é o 12.

Uma falha crítica é um desastre, em combate isso significa atacar seu inimigo ou sua arma travar, em outros casos, o pior resultado possível

Um acerto crítico é o ideal, em combate, o dobro de dano, fora dele, o melhor resultado possível

No entanto, um crítico não garante o sucesso de um teste! Tentar correr do sertão até a Itália em meio segundo é impossível mesmo se houver um 12.



GOSTO DE SANGUE

Você é uma besta naturalmente, mas seu instinto pode superar a sua vontade, devorando a sua humanidade, esses são os **pontos de fome.**

A fome é seu instinto de fúria, seu ódio, que pode ser atiçado. Ações como sentir muita raiva, prazer ou desgosto podem te conceder um ponto de fome, ao falhar um teste de dificuldade 6

Para saciar sua fome você deve caçar quem te causa ódio, e devorar até satisfazer a besta.

MAS ÀS VEZES SEUS AFETOS PODEM SER OS MAIS PRÓXIMOS.

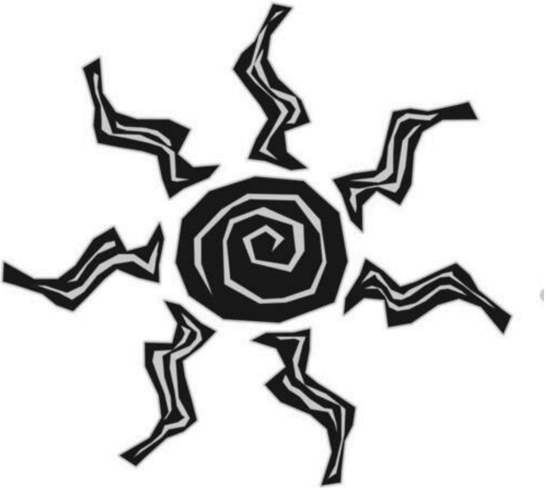
AO ATINGIR 1 PONTO DE FOME SUAS GARRAS CRESCEM E SUAS PRESAS FICAM A MOSTRA, VOCÊ PODE ATACAR DUAS VEZES COM SUAS GARRAS QUE CAUSAM 1D6+2 DE DANO OU MORDENDO QUE CAUSA 1D8+5 DE DANO, MAS QUE CONCEDE UM PONTO DE FOME SE FALHAR UM TESTE DE DIFICULDADE 6 DE MENTALIDADE

AO ATINGIR 2 PONTOS DE FOME VOCÊ RECEBE 2 DE RUSTICIDADE E 5 DE SANGUINOLÊNCIA

AO ATINGIR 3 PONTOS DE FOME VOCÊ RECEBE +5 DE GANGRENA E SEU CORPO DEMONSTRA SUA BESTIALIDADE

AO ATINGIR 4 PONTOS DE FOME VOCÊ CAUSA +1 DADO DE DANO COM SUAS PRESAS E GARRAS E SEU CORPO SE TORNA BESTIAL, VOCÊ PASSA A ROLAR 1d4 COM DIFICULDADE 2, SE FALHAR VOCÊ ATACARÁ UM ALIADO PERTO

AO ATINGIR 5 PONTOS DE FOME VOCÊ SE TRANSFORMA POR COMPLETO, RECEBENDO +15 DE SANGUINOLÊNCIA E 1d DE DANO, MAS PERDE TOTALMENTE O CONTROLE E ATACARÁ PARA MATAR QUEM ESTIVER MAIS PERTO



FARTURA

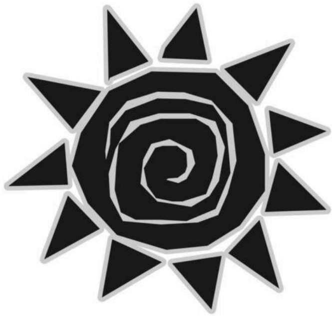
Existem algumas formas de reduzir sua fome, como:

MATAR E DEVORAR UMA PESSOA, REDUZINDO SUA FOME EM 1d4

MATAR E DEVORAR UM ANIMAL, REDUZINDO SUA FOME 1d2

SE AUTO FLAGELAR, SOFRENDO 10 DE DANO E REDUZINDO EM 1d2 SUA FOME

ALÉM DISSO, PARA CADA PONTO DE FOME QUE VOCÊ TIVER NO FINAL DE UMA CENA VOCÊ SOFRE 1d2 DE DANO MENTAL (PERSEVERANÇA)

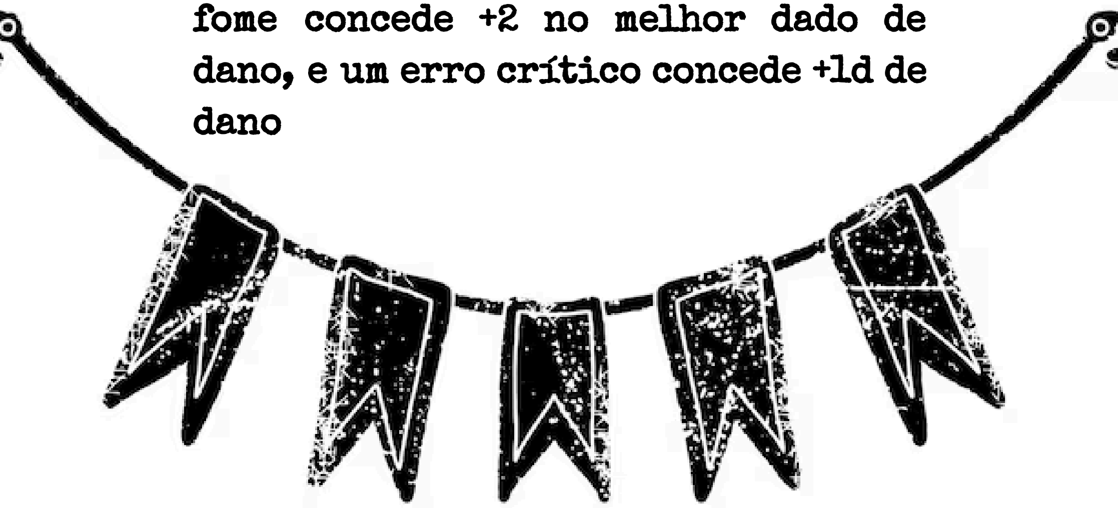


TARNAÇÃO

Existe um custo em viver uma vida bestial, sua mente se mistura com a besta, e o ódio pode te cegar, esse é o mal da fome:

Para cada ponto de fome você rola um dado extra em sua rolagem, assumindo o pior valor desses dados extras em comparação com o melhor da rolagem normal. Fracassar com um dado da fome significa que você FODE TUDO, e se for um erro crítico você liberta a besta e piora toda a situação de uma forma violenta

Em um combate, um erro do dado da fome concede +2 no melhor dado de dano, e um erro crítico concede +1d de dano



XOTE

A fome já foi profetizada, agora é a hora do sangue jorrar, com as leis do cangaço.

Ao entrar em um combate todos realizam um teste, a ordem do combate é do maior resultado até o menor.

No combate todos tem uma ação (atacar, usar um item, algo relevante), e uma ação de movimento (até 3m)

Para ataques físicos rola-se um teste de gangrena contra a rusticidade do alvo e para armas de fogo e dinamite rola-se observação na soma

Ao perder todos os pontos de vida você tem 2 rodadas para ser salvo, com um teste de esperteza dificuldade 6 ou de dureza dificuldade 8, apenas um teste pode ser rolado por rodada

Ao perder todos pontos de perseverança você enlouquece, precisando de um teste de mentalidade dificuldade 10 para se recuperar em 5 pontos, em 2 rodadas

Você pode se posicionar em pontos estratégicos, se você estiver atrás de uma cobertura ou acima do inimigo você recebe +2 de rusticidade

Atacar na covardia (de forma surpresa) te concede +2 no seu acerto

Para perceber alvos escondidos (Ou ser percebido) deve-se rolar um teste de sentidos contra a esperteza do alvo

ESTIRPE

Nome:

Sanguinolência:

Perseverança:

Fome:

Rusticidade:

Bolsos:

Habilidades:

Proeza:

Dureza:

Esperteza:

Fúria:

Gangrena:

Gogó:

Irmandade:

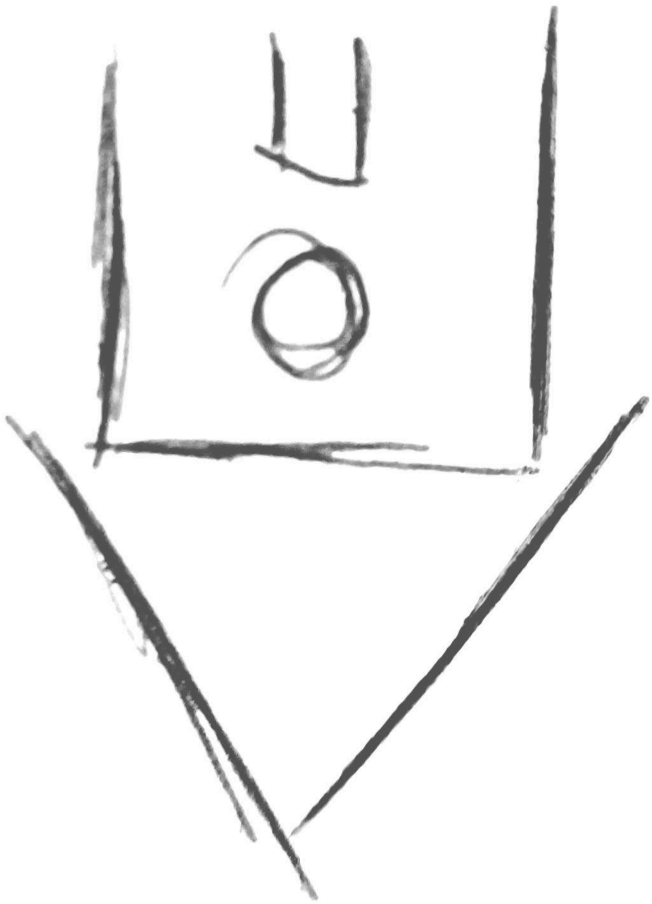
Mentalidade:

Observação:

Sentidos:

A MALDIÇÃO DE GALI

Introdução



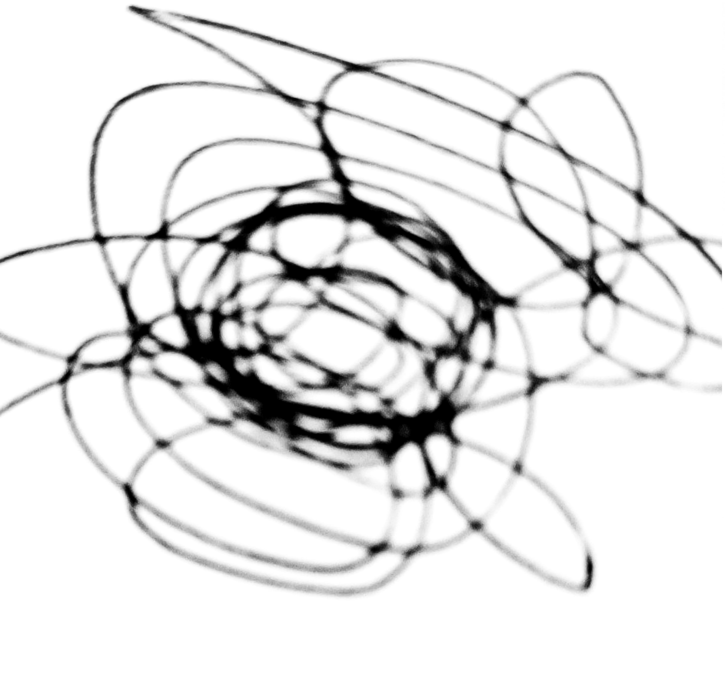
Um mal ancestral...

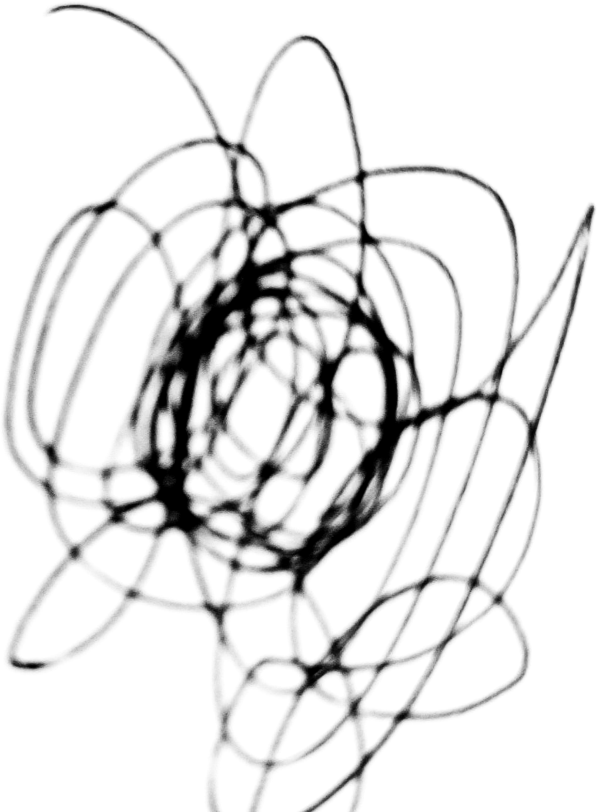
Sua pacata cidade no interior do Mato Grosso esconde alguns segredos... Um terror ancião nasceu nas pequenas vielas de Gali, um segredo terrível que atrai o além, e ninguém vai te salvar do terror, mas você vai salvar eles!

...Na hora do lanche

Você está sem tempo! E não tem segunda chance, você está lutando pela sua vida, enquanto criaturas da noite assombram a cidade, e não há escapatória, eles estão aí para te pegar! Agora é a hora! Você vai fazer a cena!

Crianças podem mudar o destino dessa história, e mostrar para todos os adultos irresponsáveis que elas podiam muito mais do que esperavam!





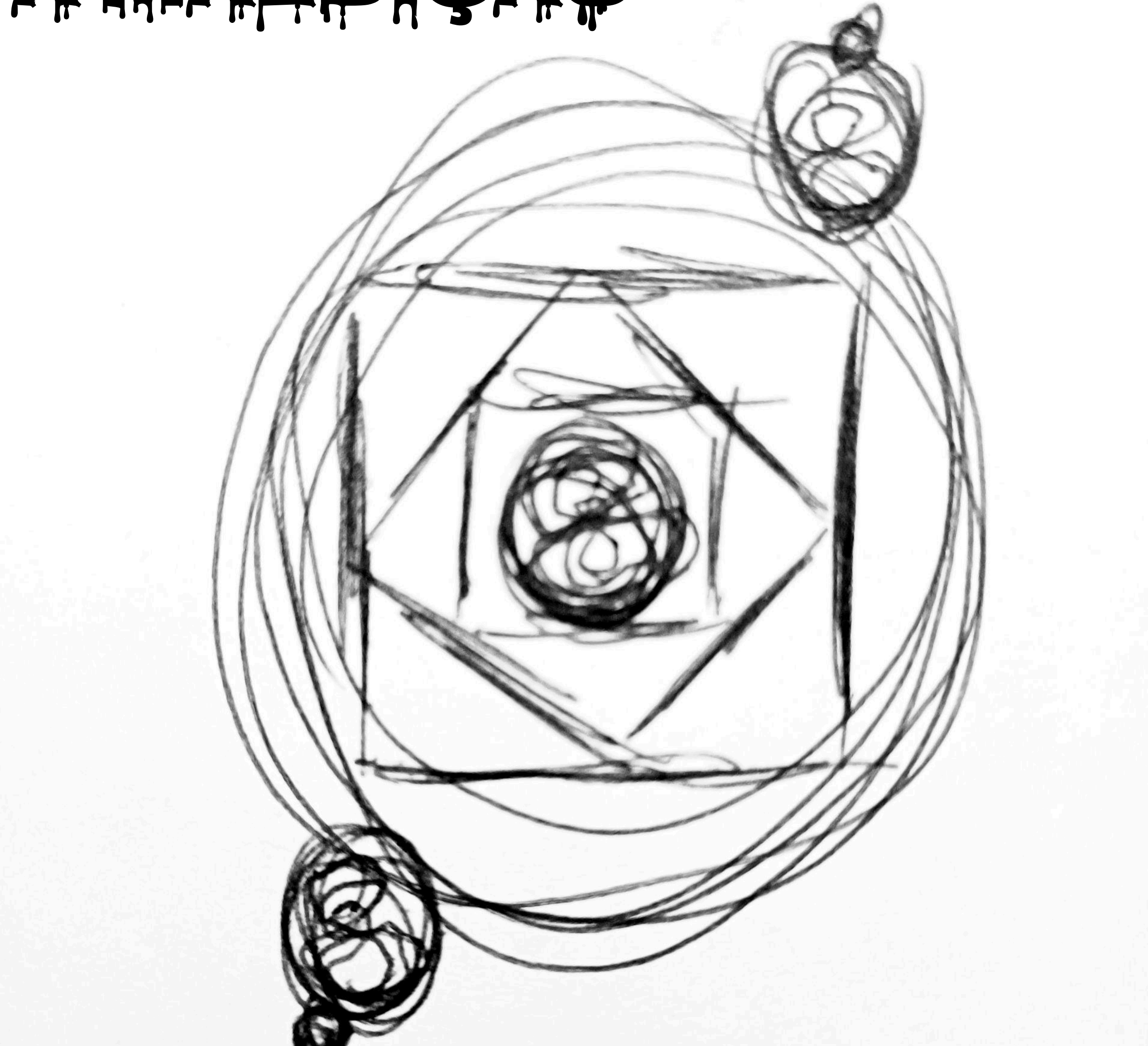
Revolucionando o passado

Gali é um RPG de mesa, e sua maldição são as regras! Esse é um sistema interpretativo que favorece a criatividade dos jogadores acima de regras engessadas, focado em ser simples para a introdução a novos jogadores corajosos!

Para enfrentar a maldição você precisará de amigos, papel, caneta e alguns dados simples, em especial seu dado de quatro lados (D4) e de seis lados (D6).

Dessa vez os números não ficam muito loucos! Mas ainda assim:

SEJA BABACA E SINTA A MALDIÇÃO



A maldição

A maldição de Gali é, em si, a Maldição de Gali. A repetitividade não deixa de ver sua própria ironia. Gali é a manifestação na realidade de um dos seis que são um, essa é a encarnação do Infinito. O impossível é apenas uma opinião dentro de Gali, e o medo que paira sobre sua verdade é a lei da realidade, essa é uma luta contra o Minotauro. Os olhos mais jovens são os que mais veem a complexidade da realidade, ou ainda, da verdade. Encontre sua resposta na Casa.

Uma casa na colina

Gali guarda muitos segredos, a Casa se manifesta em uma metáfora, a casa amaldiçoada, ou a casa mais velha. A Casa é onde todas as histórias se encontram, assim como os escritores se encontraram no passado e se tornaram um. A Casa [redacted].

O infinito na hora de ninar

Essa é uma história da juventude contra os moldes do passado e a libertação do passado que nos destruiu, sejam crianças no seu tempo livre ou adultos com esperança para lutar, essa é uma guerra infinita contra sua própria mortalidade, e a perdição é esperada. A maldição é cruel.

Espere a Morte.

Criando personagens

A sua ficha será composta pelo seguinte, que você aprenderá a completar:

Vigor:
Esperança:
Escapatória:

Aptidões
Coragem:
Habilitação:
Jeitinho:
Ligeireza:
Porrada:
Sabideza:
Tamanho:

Bolsos:

Habilidades:

Esse é um sistema simples para jogatinas casuais, e histórias novas, os números não chegam muito longe. Ao criar sua ficha você recebe:

4 pontos de vigor
4 pontos de esperança
6 pontos de aptidão

Aptidões

Suas aptidões são os valores somados às suas rolagens no dado D4, elas demonstram quão bom você é nas coisas, você pode ser bom em coisas não escritas, mas essas são as aptidões resumidas do que você provavelmente usará em uma aventura na maldição.

Vigor: Sua vida e saúde física

Esperança: Sua sanidade e saúde mental

Escapatória: Quão difícil é te acertar

Bolsos: Seus itens

Aptidões

Coragem: Sua coragem e seu ímpeto e +1 de esperança

Habilitação: Sua habilidade manual e de direção

Jeitinho: Sua desenvoltura e carisma

Ligeireza: Sua destreza e velocidade

Porrada: Sua habilidade de cacetar os outros

Sabideza: Sua inteligência e conhecimento

Tamanho: Seu tamanho e força física e +1 de vigor

APTIDÕES PODEM ATINGIR O MÁXIMO DE 6 PONTOS NO TOTAL! VIGOR E ESPERANÇA TÊM O MÁXIMO DE 10!

Habilidades

Além dos pontos já alocados, você recebe 2 habilidades à sua escolha no seu primeiro nível!

Cabra marcado pra morrer: Você pode gastar sua ação para sofrer o ataque que um aliado sofreria

Companheirismo: Você aumenta sua escapatória em 1 para cada pessoa no mesmo quarto que você

Eu vi na TV: Você pode uma vez por sessão receber +2 em uma aptidão por 1d4 quartos

Mestre de fuga: Você pode se mover 1 quarto para longe no momento que a entidade entra no mesmo quarto que você, rolando um teste de ligeireza dificuldade 5, para cada teste rolado a dificuldade aumenta em 1

Subindo de nível

Você pode receber pontos adicionais ao longo de uma jornada na maldição, podendo alocar como desejar, mas além disso, você pode permanentemente melhorar sua ficha. Quando o grupo decidir justo junto ao mestre, o grupo sobe de nível, apesar de o recomendado ser após uma ou mais expedições. Ao subir de nível você recebe:

2 de Esperança ou Vigor
2 de aptidão

Rolando dados

Com sua ficha pronta, como você joga a Maldição de Gali? Basicamente você se locomoverá o equivalente a sua ligeireza em um mapa de quadrados que representa a Casa e deverá realizar testes de acordo com o quarto ou sua ideia.

Testes são rolados com 1D4+Valor de uma aptidão

Ataques de armas brancas ou desarmados usam Porrada

Ataques de armas de fogo usam Ligeireza

Além disso, você sofrerá danos ao longo de sua jornada, podendo diminuir seu Vigor ou sua Esperança, desta forma:

Ao zerar seus pontos de Vigor você cai morrendo, precisando de um teste de sabidez dificuldade 5 para te salvar

Ao zerar seus pontos de Esperança você entra em parafuso, precisando de um teste de jeitinho dificuldade 5 para te salvar

Se ao fim de 3 rodadas você não for salvo, sua história acaba

Dano

Todas as entidades possuem uma ficha que representa suas capacidades do além e como deve ser lidada, assim como você. Itens podem ser usados para realizar ataques, causando dano. Em sua descrição o item dirá seu dano e sua rolagem, mas dando o resumo de algumas coisas:

Ataques desarmados causam 1+porrada de dano

Ataques improvisados (Tacar uma lâmpada em alguém) causam 1+ligeireza de dano

Obstáculos

Com criatividade você pode atrapalhar o caminho de uma sala, podendo realizar um teste segundo sua descrição de ação para que os próximos 1d4 que passarem pela sala devam rolar um teste condizente à sua armadilha (geralmente tamanho ou ligeireza) dificuldade 4+1 para cada rodada preparando

Ajudinha

Nem todas as ações precisam de testes, como falar, passar itens e etc, porém mesmo as que requerem teste podem ser facilitadas, desta forma:

A dificuldade cai em 1 por pessoa envolvida

A dificuldade cai em 1 por rodada realizando com calma

Ações especiais

Todos por rodada tem direito a se mover a quantidade de sua ligeireza e ter uma ação principal, mas além disso, você pode utilizar algumas tramóias para contornar condições, como:

Atirar um item através de uma sala para economizar um movimento, usando ligeireza de dificuldade 4

Gastar seu movimento inteiro para ter uma ação extra na mesma sala

***Se o mestre permitir* gastar movimentos para aumentar um teste em situação crítica**

Criando a Casa

A Casa é uma entidade em constante mudança, desta forma, nenhuma expedição será igual a anterior, a casa é um mapa dividido em quartos que precisam de um movimento para serem adentrados, desta forma, mecanicamente você poderá fazer:

Casa pequena: 1d4x1d4

Casa média: 1d8x1d8

Casa grande: 1d10x1d10

Casarão: 1d12x1d12

A Casa mais antiga: 1d20x1d20

No entanto, você poderá definir o tamanho, número de quartos, composição e etc como desejar.

Ao entrar na casa começam as rolagens:

1d4 para definir o número de portas que esse quarto tem, no caso de 1 então é um quarto sem saída

E em seguida

1d4 para definir a direção das portas: Esquerda, Cima, Direita, Baixo. Rolando o número de d4s equivalente ao de portas, até completar

Em seguida, após definir o número e posição de portas, você deverá rolar 1d10 para definir o que é a sala. A quantidade de portas definirá qual a piscina que você rolará para definir.

1 porta

1- Closet (2 itens gerais)
2- Armário (1 comida)
3- Banheiro (Permite se limpar)
4- Adega (Recupera 1 Esperança)
5- Cemitério (1 item amaldiçoado e aumenta 1 terror)
6- Sauna (Recupera 1 Vigor)
7- Freezer (1 comida)
8- Achados e perdidos (1 item da última expedição)
9- Aviário (Lança 2 itens gerais em salas aleatórias)
10- Quarto do servo (1 acessório)

2 portas

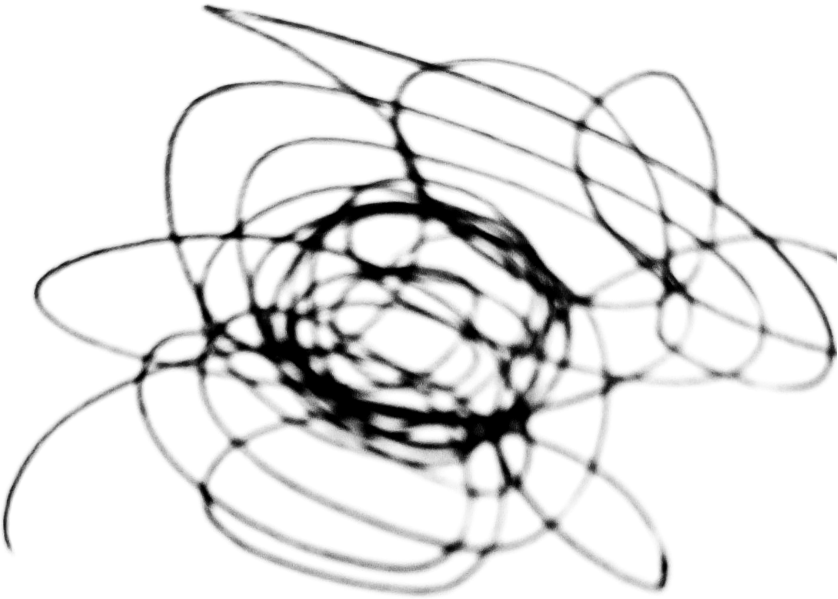
1- Corredor central
2- Travessa (1d2 para ter item)
3- Observatório (1d2 cura ou perde esperança)
4- Corredor quebrado (Teste ligeireza dificuldade 4 ou perde 1 vigor)
5- Correio (Coleta as entregas do aviário)
6- Quarto (Não custa entrar)
7- Quarto de casal (Teste sabideza para encontrar 1 item geral dificuldade 5)
8- Canto da leitura (Teste de sabideza DT5 ganha esperança)
9- Mostruário (Contém 1 item amaldiçoado, aumenta 1 de terror)
10- Estufa (Teste de sabideza 5 ganha uma comida ou 1 terror)

3 portas

1- Varanda (1 encontro)
2- Corredor largo (1 armadilha)
3- Cozinha (2 comidas, teste dificuldade 5 de ligeireza ganha +1 ou 1 terror)
4- Sala do espelho (Dificuldade 5 sabidez ou 1 terror e perde esperança. Teste dificuldade 5 de habilitação libera porta secreta)
5- Armaria (1 arma, 1 terror)
6- Capela (Jeitinho dificuldade 5 esperança ou terror, 1 encontro)
7- Quarto escuro (Dificuldade 6 sabidez ou se perde e sai por outra porta)
8- Circo (1 encontro, 1 terror)
9- Corredor triplo (1 armadilha)
10- Hospital (Cura 1 vigor e ganha 1 terror)

4 portas

1- Travessia (1 encontro, 1 armadilha)
2- Sala de escrever (1 encontro, 1 terror)
3- Piscina (1 encontro, 1 terror)
4- Biblioteca (1 item geral, 1 encontro)
5- Sala de jantar (1 de vigor e esperança, 1 encontro)
6- Sala de jogos (1 encontro, Jeitinho dificuldade 5 recupera 1 esperança)
7- Sanatório (1 terror, 1 item amaldiçoado)
8- Fornalha (-1 terror)
9- Sala de encontros (1 encontro)
10- Pátio (1 esperança)



Terror

Sempre que uma sala é criada, um dado de terror deve ser rolado, 1d10, a cada ponto de terror aumenta a chance da entidade encarnar, sendo 0 o inicial e sem risco dela aparecer, até o máximo de 10 e ela obrigatoriamente aparecer.

Exemplo: 3 pontos de terror, então se o dado tiver resultado 1, 2 ou 3 a entidade será encarnada

Além disso, ações extremas também podem causar terror, como enlouquecer ou cair morrendo, ou ser babaca.

Encontros

Ao longo da expedição você encontrará acontecimentos peculiares rolando 1d10, como estes:

1-Sussurros no escuro: Um teste de sabideza dificuldade 5 ou perde 1 de esperança e recebe 1 terror

2-O insano: Uma pessoa insana te encontra, um teste de jeitinho dificuldade 6 faz ela estar do seu lado, gerando 1 terror mas adicionando 1d6 de dano aos seus ataques

3-A voz do futuro: Uma voz do além te conecta, um teste de sabideza dificuldade 8 te concede +1d4 de esperança

4-Um momento de calmaria: Tudo ao seu redor parece mais calmo, recuperando 1 vigor e Esperança

5-O artefato: Um artefato amaldiçoado está em suas mãos, um teste de habilitação dificuldade 8 desarma ele e te dá um item amaldiçoado, falhar te causa 1 de dano e 1 de terror

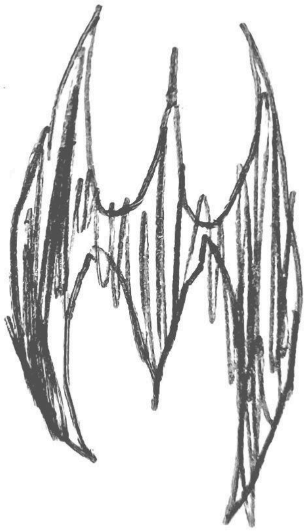
6-O medo: Um medo assombroso toma conta de você, se falhar um teste de coragem dificuldade 5 você perde 1 de esperança

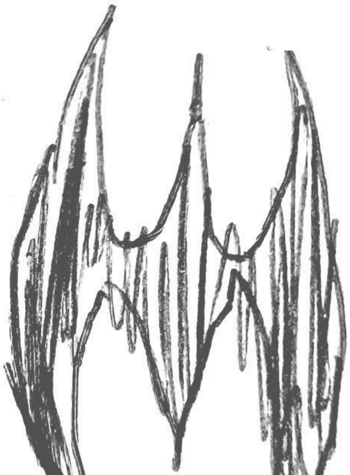
7-Rachadura: Um buraco infinito abre no chão, você precisa de um teste de tamanho dificuldade 5 para escapar ou sofre 2 de dano

8-O buraco de 7mm: Um buraco na realidade invade a história novamente, um teste de sabidez dificuldade 10 reduz o terror em 2

9-Todas as verdades: O além te conta toda a verdade, te causando 1 terror, além disso um teste de sabideza ou coragem dificuldade 8 evita sofrer 1 de dano na esperança

10-Calafrio: Você sente um calafrio na espinha, recebendo +1 de esperança e localizando a entidade, se ela já foi invocada





Armadilhas

Além dos perigos do além, a Casa também oferece os próprios riscos, como:

Armadilha

1-Um local perigoso: Teste de tamanho dificuldade ou sofre 1 de vigor

2-Armadilha profissional: Teste de ligeireza dificuldade 5 ou sofre 1 de dano de vigor

3-Aparição assombrosa: Teste de Coragem dificuldade 5 ou sofre 1 de dano de esperança

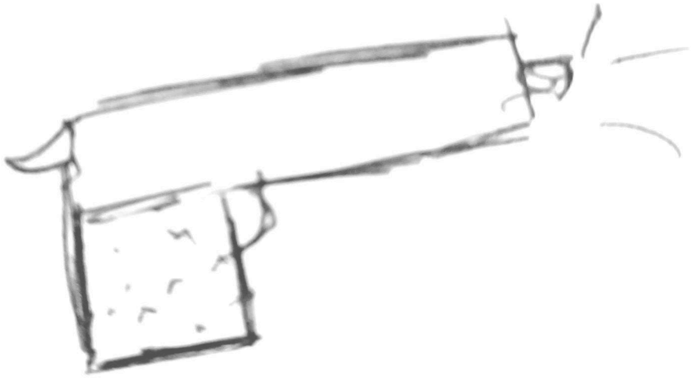
4-Lodo do além: Te deixa sujo, diminuindo sua ligeireza e tamanho em 1

Itens

Durante sua expedição você precisará de equipamentos para enfrentar o além, como:

Itens gerais

1-Atadura: recupera 1 vigor
2-Calmante: recupera 1 esperança
3-Corda: ignora 1 armadilha
4-Incenso: reduz 1 terror



Comidas

1-Boquinha: aumenta 1 vigor por 5 salas
2-Suco de caixinha: aumenta 1 esperança por 5 salas
3-Refeição nutritiva: aumenta 2 de vigor por 5 salas
4-Bebidas suculentas: aumenta 2 de vigor por 5 salas

Acessórios

1-Sapatos de corrida: A cada rodada você recebe +1d4 de movimento pela rodada
2-Paranorádio: Indica a posição da entidade para você
3-Teste de aptidão: aumenta uma aptidão em 2
4-Armadura: Reduz o dano recebido em 1

Amaldiçoados

1-Cracas do infinito: Causam 2d10+5 de dano, mas causam 1d4 de dano na esperança

2-Pergaminhos da ordem: Te concedem mais 1 movimento ao custo de 1 de vigor, quantas vezes quiser

3-Manuscrito do fim: A página da verdade, te dá um item da entidade, mas aumenta o terror em 5 até ela aparecer

4-Lente do impossível: Ao custo de 1 esperança você pode ler 1 aspecto da entidade

5-Sangue do desejo: Ao custo de 1 terror ou +1 movimento da entidade você recupera 1d2 de vigor

6-Presença da iluminação: Ao custo de 2 vigor você anula o próximo dano de esperança

Armas

1-Faca de caça: Usa porra e causa 1d4+porrada de dano
2-Machadinha: Usa porrada e causa 1d6+porrada de dano
3-Pistola velha: Tem 1d6 balas, usa habilitação e causa 2d6+5 de dano
4-Espingarda serrada: Tem 1d2 balas, usa Ligeireza e causa 3d6+6 de dano

Entidades

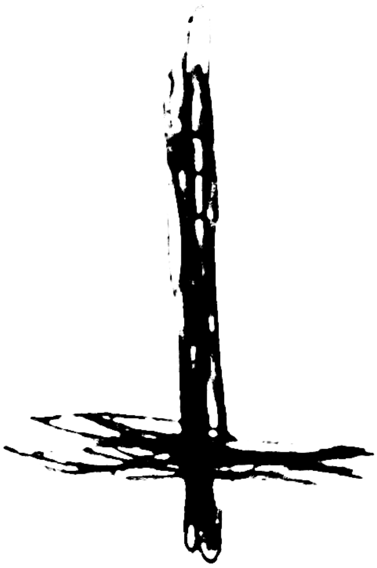
O infinito não pode ser compreendido, então o Infindável se repartiu em infinitos aspectos, que assombram a Maldição de Gali. Essas são as entidades invocadas ao atingir o ápice do terror em situações específicas.

Quarto de 1 porta:O Enredo
Cemitério: O Fim

Quarto de 2 portas:O Texto
Observatório:O desconhecido

Quarto de 3 portas:A infinitude
Capela:A Iluminação

Quarto de 4 portas:A observância
Sala de escrita:O Profundo



O ENREDO

●**Vigor:** 50
●**Escapatória**: 5

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 4
Jeitinho: 6
Sabideza: 6
Coragem: 4
Ligeireza: 2

●Habilidades:

Desfiar fim: O Enredo desmaterializa a realidade de um alvo usando sabideza, causando 2 de dano

Impossibilidade física: O Enredo pode atravessar quartos mesmo sem portas conectadas

Compreensão infinita: O Enredo ao ser inovado lança 3 partes de um roteiro pela Casa, definido pela rolagem, até o roteiro ser completo o Enredo sofre metade do dano e ao morrer recupera metade de sua vida após 1d2 rodadas

O FIM

●**Vigor:** 50
●**Escapatória:** 6

●Aptidão

Tamanho: 4
Habilitação: 4
Porrada: 4
Jeitinho: 4
Sabideza: 4
Coragem: 5
Ligeireza: 4

●Habilidades:

Fome do saber mórbido: O fim cria a verdade do fim na mente de um alvo, que deve rolar um teste de sabideza dificuldade 6, se falhar sofre 3 de dano na esperança

A impossibilidade do final: Quando o Fim é encarnado 2 entidades são invocadas, até que elas sejam derrotadas o Fim não sofre dano

As entidades finais: As entidades do fim possuem metade de suas aptidões e 15 de vigor, e um ataque de porrada que causa 2 de dano

O TEXTO

●Vigor: 50
●Escapatória: 10

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 4
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Infinitude impossível: O Texto usa habilitação para expandir a alma de um alvo ao infinito, causando 2 de dano de vigor

A compreensão impossível: Ao ser encarnado, o Texto lança aleatoriamente 2 páginas do manuscrito impossível (Se houver uma sala de escrita uma delas obrigatoriamente estará lá), ao serem coletadas um ritual pode ser feito para reduzir sua escapatória pela metade, e torna possível matar o Texto

O DESCONHECIDO

●**Vigor:** 50

●**Escapatória:** 6

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 5
Sabideza: 5
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Desconcertar alma: O Desconhecido provoca a essência de até 2 alvos, os alvos devem rolar um teste de coragem dificuldade 10, se falharem sofrem 2 de dano na esperança

O impossível do além: O Desconhecido quando encarnado cria um ritual em um quarto aleatório, o ritual precisa da metade do grupo para ser realizado, quando realizado a dificuldade do teste do Desconhecido cai para 4

A INFINITUDE

●Vigor: 50
●Escapatória: 5

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 4
Ligeireza: 4

●Habilidades

Infinita morte hypertextual: A infinitude usa habilitação para causar 2 de dano em até 4 alvos

Compreensão ilimitada: Quando a Infinitude é encarnada ela cria um reflexo impossível em um quarto, precisando de um teste dificuldade 8 para tornar ela mortal e reduzir a quantidade de seus alvos para 1

A ILUMINAÇÃO

●**Vigor:** 100
●**Escapatória:** 6

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 2
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Infinitude transcendental: A Iluminação aumenta 1 de aptidão a cada rodada, além disso ela pode usar habilitação para causar 2 de dano em um alvo

O impossível transcender: A iluminação cria um paradoxo em um quarto aleatório, nesse paradoxo devem ser entregues 4 pontos de vigor para reduzir a vida da iluminação pela metade

A OBSERVÂNCIA

●**Vigor:** 50
●**Escapatória:** 10

●Aptidão

Tamanho: 2
Habilitação: 4
Porrada: 2
Jeitinho: 2
Sabideza: 2
Coragem: 2
Ligeireza: 2

●Habilidades

Expandir impossibilidade: A Observância expande a matéria de até 2 alvos, usando habilitação, causando 1 de dano no vigor e 1 de dano na esperança

Argumentos incompreensíveis: Quando a Observância é encarnada ela cria uma história em 2 quartos aleatórios, ao presenciar a história você deve rolar um teste de coragem e sabideza respectivamente de dificuldade 6, se passar você coleta a parte da história, com todas as partes a Observância perde metade de sua escapatória

O INFINITO, O PROFUNDO

●**Vigor: Infinito**

●**Escapatória: Impossível**

●Aptidão

Tamanho: 10
Habilitação: 10
Porrada: 10
Jeitinho: 10
Sabideza: 10
Coragem: 10
Ligeireza: 10

●Habilidades

A história infinita: O Sem Fim tem todas as habilidades das entidades e não sofre dano

A maior história: Quando o Infindo é encarnado ele lança 5 partes da Maior história aleatoriamente pela Casa, representando os 6 que são. Ao encontrar todas as partes um ritual pode ser feito para desconjurar o Eterno

Ficha

●**Nome:**

●**Vigor:**
●**Esperança:**
●**Escapatória:**

●**Aptidão**

Tamanho:
Habilitação:
Porrada:
Jeitinho:
Sabideza:
Coragem:
Ligeireza:

●**Bolsos**

●**Habilidades**